DVD9 JOC FULL CALL OF JUAREZ

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Septembrie 2009 14,99 LEI

Extinde-ți Cunoștințele
Adună puncte
250 puncte
Primești reviste
Câștigi cele mai atractive PREMII



PREVIEW

RISEN
MAX PAYNE 3
LEFT 4 DEAD 2

REVIEW

TRINE
CLUTCH
WII SPORTS RESORT
RED FACTION: GUERRILLA

AION™

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

SFÂRŞITUL DIN 2020

Din fericire, nu neapărat pentru noi, presupunând că până atunci nu ne explodează câteva centrale nucleare în cap, iar în eventualitatea în care până la apariţia acestei ediţii în chioşcuri, mall-uri şi benzinării nu ne pupă o cometă, vă delectez cu o previziune. Nu a mea, cu toate că aş vrea să-mi pot anunţa câştigul a cinci milioane de euro la 6/49 în câteva zile, ci a lui Tim Sweeney, arhitect de motoraşe grafice tridimensionale şi fondator al studioului Epic Games, care a prezis sfârşitul procesoarelor grafice (vasăzică plăci video) aşa cum le ştim, până în anul 2020. Cum aşa? Pentru că-s prea limitate, de aia! Producătorii vor schimba treptat macazul, zice el, îndreptându-se către un model de programare paralel mult mai flexibil, în care toate funcţionalităţile fixe (texture filtering, anti-aliasing etc.) sunt înlocuite cu o implementare software susţinută de o putere masivă de procesare. Aşadar, muncă de programare pentru inginerii software, pe care îi şi văd entuziasmaţi de perspectivă. Probabil, chiar foarte posibil, dacă ne gândim că Sweeney este un nume foarte respectat în industrie: engine-ul Unreal a fost cel mai bun software 3D înainte de a sări cu toţii claie peste grămadă în barca GPU-ului, iar la ora actuală, Unreal Engine 3 este folosit în aproximativ 150 de jocuri. Sfârşitul este însă foarte departe, iar până atunci producătorii vor avea timp berechet să facă tranziţia, presupunând că Sweeney a prezis corect evoluţia puterii de procesare şi a uneltelor ce vor fi disponibile până în 2020. Producţia va trebui să fie în primul rând viabilă din punct de vedere economic. Sweeney este de părere că puterea de procesare este singura care va evolua cu adevărat, în detrimentul „feature"-urilor. Din acest punct de vedere, procesul pare să fi început odată cu introducerea procesorului grafic Larrabee de la Intel, care se debarasează de toate funcţionalităţile grafice fixe, exceptând texture filtering.Sună interesant? Foarte. Dar poate fi doar direcţia în care Tim Sweeney ar vrea să se meargă. 2020 este atât de departe în viitor încât se poate întâmpla orice până atunci. Totul se reduce la costurile de producţie, pe care oricine le vrea cât mai mici cu putinţă, însă este clar că viziunea lui Sweeney se poate adeveri, având în vedere că toată lumea vrea mai multă flexibilitate. Probabil se va ajunge la o soluţie hibridă. Probabil că vom fi măturaţi de pe orbită şi nu vom afla niciodată. Tot ce ştiu este că îmi voi dori să admir în continuare o placă video monstruos de puternică în propria carcasă. S-o aud cum toarce nervos chiar şi după 2020, în ediţie limitată.

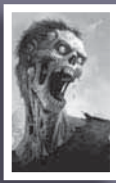
■ **KiMO**



CUPRINS

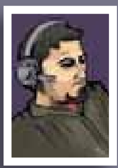
KiMO

1. AION
2. Trine
3. Wii Sports Resort



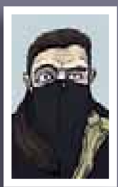
Koniec

1. Red Faction: Guerrilla
2. AION
3. Tales of Monkey Island



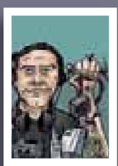
cioLAN

1. Tales of Monkey Island
2. Trine
3. Clutch



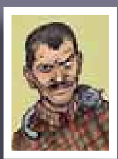
BogdanS

1. Transcend StoreJet 18M
2. ASUS O!Play HDP-R1 HD Media Player
3. NorthCross eScape E301

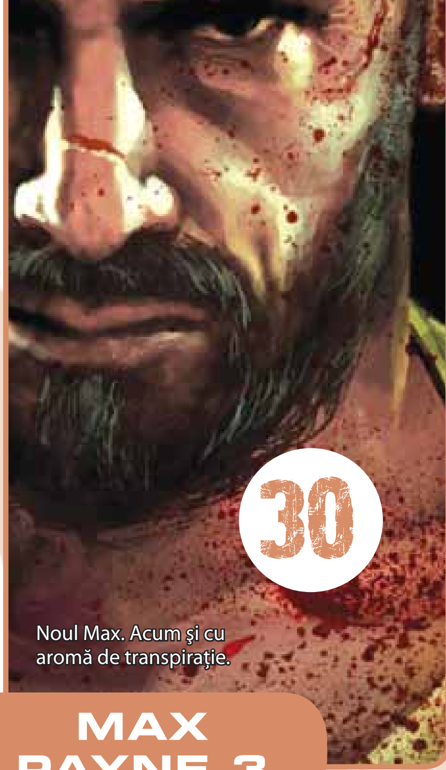


Marius Ghinea

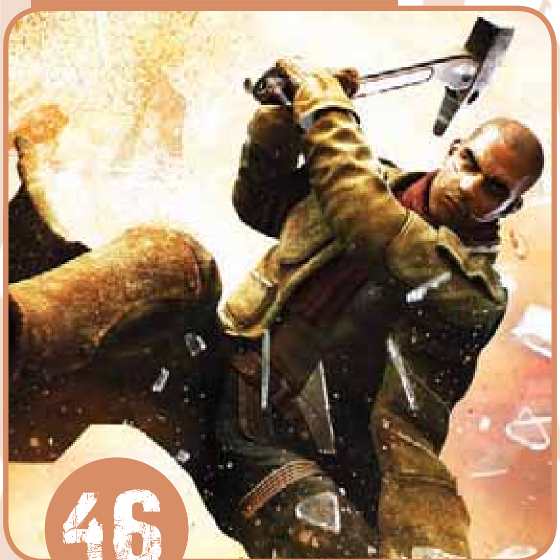
1. Tales of Monkey Island
2. Trine
3. Clutch



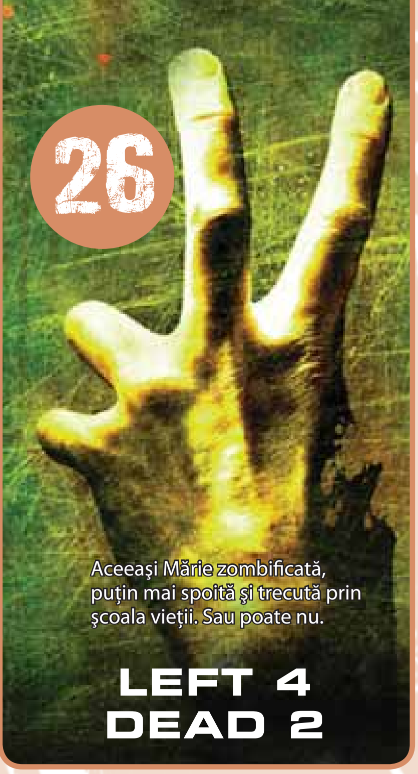











26
Aceeaşi Mărie zombificată, puţin mai spoită şi trecută prin şcoala vieţii. Sau poate nu.
LEFT 4 DEAD 2


50
Am iubit Carmageddon, iubim şi jocurile ruseşti.
CLUTCH


66
Noul rege al party-urilor sportive.
WII SPORTS RESORT

CUPRINS DVD

Demo

Anno 1404 / Demigod / East India Company / Ice Age: Dawn of the Dinosaurs / Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships / Retro/Grade

MODs

Cube Experimental (Fallout 3) / PeZBOT v008 (Call of Duty: World at War) / Research and Development (Half-Life 2 Ep. Two)

Media

Filme

Aion / Assassin's Creed 2 / Aliens vs. Predator /Batman: Arkham Asylum / Call of Duty: World at War DLC / DiRT 2 / DJ Hero / Fallout 3: Mothership Zeta / F.E.A.R. 2: Project Origin DLC / Guitar Hero 5 / HALO 3: ODST / Machinarium / Mini Ninjas / NHL2k10 / R-Type Tactics 2 / Wet / Wolfenstein

Imagini

AION: The Tower of Eternity / Risen / Star Trek Online

Wallpaper

Anno 1404 / Battlefield 1943 / Bionic Commando

Screensaver

LEGO Indiana Jones

Utilitare

Drivere

ATI Catalyst 9.7 cu Control Center / NVIDIA ForceWare 190.38

Patch

Fallout 3 v1.7 / The Sims 3 v1.3.24

Antivirus

AVG Free Edition 8.5 / Trojan Killer 2.0.3.0

Freeware

ATITool 0.27 Beta 4 / OpenOffice.org 3.1.0 Final / RivaTuner 2.24 / TweakNow Power Pack 2009 1.2 / UniversalViewer / VLC Media Player 0.99 Stable

Shareware

WinRAR 3.90 Beta 3

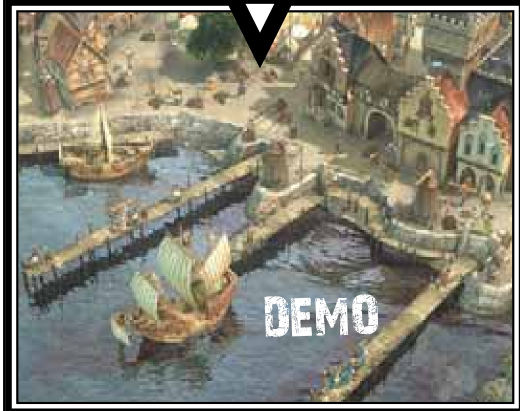
EXTRA

GumDrop (versiune completă)
Level DVD Finder

LEVEL DVD

ANNO 1404

Construieşte-ţi imperiul, pe mare şi pe uscat, cu cel mai nou joc de strategie din seria Anno. Cerinţe minime: P4 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM.





RESEARCH AND DEVELOPMENT

Research and Development este un mod de tip puzzle pentru jocul Half-Life 2: Episode Two, în care misiunea jucătorului este „simplă": neînarmat, doar cu Gravity Gun-ul la cingătoare, acesta trebuie să înfrunte asaltul trupelor Combine şi nu numai.

RETRO/GRADE

Finalist al Independent Games Festival, Retro/Grade ne desfată cu acţiune în stil arcade. Şi grafică colorată. Cerinţe minime: P4 2 GHz, 512 MB RAM, Nvidia 6800/ATI X800.



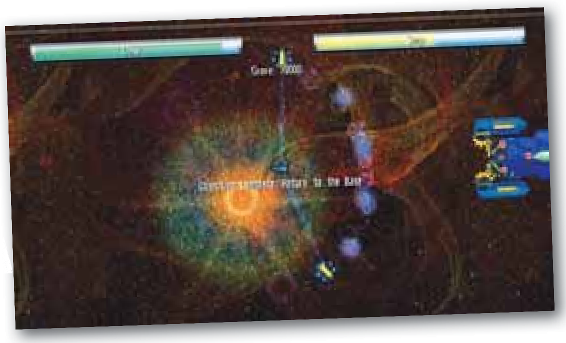


CUBE EXPERIMENTAL

Un mod pentru jocul Fallout 3 care, ca şi în filmul Cube de unde îşi trage originile, ne invită să pătrundem într-un complex de cuburi plin de capcane. Pentru a-l explora, putem folosi liniştiţi personajul creat în Fallout 3.

GUMDROP (VERSIUNE COMPLETĂ)

Un excelent joc arcade, disecat în cadrul rubricii GameDev din revista LEVEL în urmă cu două ediţii. Bineînţeles, în versiune completă.



NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!







CALL OF JUAREZ

Procesor Pentium IV 2,2GHz/AMD Athlon 2400+
Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D nVidia GeForce 6600/ATI Radeon 9800

Call of Juarez nu este un FPS ieșit din comun din punctul de vedere al gameplay-ului, însă te cucerește de la bun început cu atmosfera Vestului sălbatic așa cum îl știm din filme, implicându-te în schimburi de focuri memorabile.

Cele două personaje pe care le putem controla în joc sunt cel puțin interesante, mai ales reverendul Ray (complimente actorului care i-a împrumutat vocea – fantastic!), un predicator care încearcă să-și spele păcatele din trecut. Billy, pe de altă parte, este un indian orfan care caută Aurul din Juarez și fuge de gloanțele reverendului Ray, care i-a pus în cârcă uciderea părinților săi. Alternanța dintre cele două personaje este de bun augur, tensiunea nelipsind din acțiunile întreprinse de cei doi eroi, diferiți din punctul de vedere al personalității ca bizonul de măgar – în timp ce Billy caută doar să-și ologească inamicii din trecut, Ray îi spulberă fără prea multe politețuri și le citește câte un pasaj din Biblie când își dau duhul. Pooh!

În timp ce misiunile lui Billy implică multă furișare, este bine că jocul nu exagerează din acest punct de vedere. La urma urmei, este un western, nu Splinter Cell, ce are meritul de a te încuraja să explorezi din ce în ce mai mult povestea și nivelurile în care joci din postura lui Billy, care se pricepe de minune să mânuiască biciul pe post de armă și pentru a se cățăra în copaci. Până și nivelurile în care călărești un cal sau tragi cu arcul sunt realizate cu atâta pasiune pentru filmele cu cowboy și indieni, încât este greu să nu te bucuri de ele chiar și atunci când stai ca pe ace, cu degetul lipit de tasta „quick save." În schimb, misiunile cu Ray sunt diferite, reverendul răzbunător ciuruindu-i pe toți care-i stau în cale, pompând adrenalină în sânge într-un ritm susținut. Poate tocmai de aceea misiunile sale sunt atât de îndrăgite.

Jocul nu duce nici lipsa unor urmăriri în vechea tradiție a filmelor western, existând chiar și un nivel în care un tren este luat cu asalt. Cele mai interesante rămân însă nivelurile în care ești nevoit să te gândești bine ce vei face în continuare, ocupațiune ce absentează din multe FPS-uri actuale.

Este posibil ca motivul pentru care te îndrăgostești de Call of Juarez să nu aibă nicio legătură cu faptul că ești topit după filmele western, dar îți dai seama imediat că producătorii sunt. Este un joc care te răsfață cu fiori pe șira spinării când îl joci, în ciuda problemelor sale, fiind presărat cu pasaje memorabile. O fi el puțin repetitiv, dar este unul dintre puținele titluri despre care poți discuta la nesfârșit, un western în toată puterea cuvântului care, cu puțin timp în urmă, ne-a oferit chiar și o continuare. Sau era prequel?



CELE MAI VÂNDUTE JOCURI PENTRU CONSOLE ÎN PRIMA JUMĂTATE A LUI 2009

Şi fiindcă nu putea să treacă luna fără un top în revistă, iată topurile celor mai vândute 5 jocuri pentru console, realizat de echipa de la Gamasutra, conform statisticilor celor de la NPD Group. Topurile au fost realizate pentru perioada ianuarie - iunie 2009.

PS3
1. Killzone 2
2. Resident Evil 5
3. Street Fighter IV
4. UFC 2009 Undisputed
5. MLB '09 The Show

XBOX 360
1. Resident Evil 5
2. UFC 2009 Undisputed
3. Call of Duty: World at War
4. Halo Wars
5. Street Fighter IV

NINTENDO WII
1. Wii Fit
2. Wii Play
3. Mario Kart Wii
4. EA Sports Active Bundle
5. LEGO Star Wars: Complete Saga

CRASH COURSE PENTRU LEFT 4 DEAD



Pentru a-şi asigura fanii că nu a uitat complet de primul Left 4 Dead de când cu afacerea Left 4 Dead 2, Valve a anunţat că va lansa în septembrie un nou DLC pentru Left 4 Dead, intitulat Crash Course. Acesta va fi disponibil pentru posesorii de Xbox 360 la preţul de 560 de puncte Microsoft, iar versiunea pentru PC va fi gratuită.

Crash Course va include o campanie ce face legătura între campaniile No Mercy şi Death Toll, plus hărţi noi pentru modurile Survival şi Versus, iar finalul, ne promit producătorii, va fi unul incendiar.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY – DATA DE LANSARE

EA Montreal a anunţat că va lansa jocul Army of Two: The 40th Day pe data de 12 ianuarie 2010. Jocul va fi disponibil pentru Xbox 360, PS3 şi PSP.

Pentru cei care doresc să facă precomenzi, EA a pregătit un bonus destul de ciudat. Acesta se numeşte Extraction şi este unul din cele patru moduri de multiplayer ale jocului. Poate fi jucat încă din ziua lansării doar de cei care au făcut precomandă. Ceilalţi vor trebui să mai aştepte încă o lună pentru a-l putea încerca.



EXPANSION PENTRU ARMA 2



Bohemia Interactive ne informează că lucrează în acest moment la Operation Arrowhead, un expansion standalone pentru FPS-ul ARMA 2.

Acţiunea din Operation Arrowhead va avea loc la trei ani după conflictul din Chernarus, într-o locaţie nouă, mai exact în Takistan. Gamerii vor intra în conflict de partea forţelor armate americane şi vor avea rolul de a menţine pacea şi ordinea în zonă şi de a proteja vieţile civililor.

Mai multe informaţii despre acest add-on ne vor fi oferite de către producători cu ocazia GamesCom.

R.I.P. GRIN

După ce site-ul Gamasutra profeţea falimentul studiourilor suedeze GRIN, treaba a devenit cât se poate de oficială când fondatorii, Bo and Ulf Andersson, au postat o scrisoare de adio pe site-ul oficial al companiei.

Se pare că problemele au început prin luna mai, când producătorul s-a văzut nevoit să concedieze un număr însemnat de angajaţi din toate cele trei studiouri aflate în Stockholm, Gothenburg şi Barcelona. Apoi, în luna iunie, studiourile din Gothenburg şi Barcelona au fost închise definitiv. Puţin mai târziu, angajaţii sediului central din Stockholm au fost anunţaţi că pot staţiona la domiciliu. Concedierile masive şi insuccesul jocurilor Bionic Commando, Wanted: Weapons of Fate şi Terminator Salvation ar putea fi cauzele principale ale acestor necazuri.

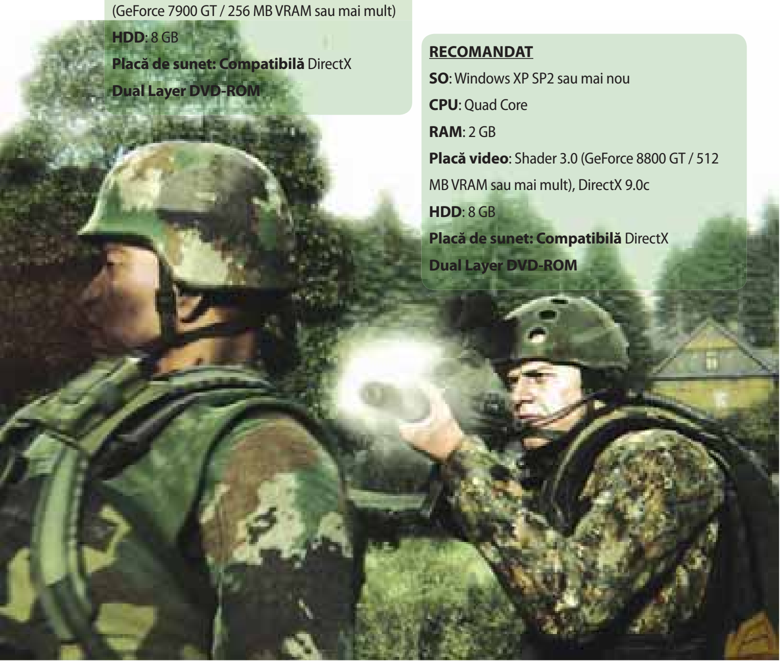
Totuşi, există şi o parte bună. O echipă formată din 25 de foşti angajaţi ai GRIN a înfiinţat o nouă companie. Se numeşte Outbreak Studios şi va avea sediul central în Gothenburg, Suedia, exact în locul fostei filiale GRIN.

OPERATION FLASHPOINT 2 – CERINŢE DE SISTEM

Codemasters a făcut publice cerinţele de sistem pentru shooter-ul tactic Operation Flashpoint: Dragon Rising. Reamintim că jocul va fi lansat în luna octombrie pentru PC, PS3 şi Xbox 360.

MINIMUM
SO: Windows XP SP2 sau mai nou
CPU: Dual Core CPU 2 x 2.4 GHz
RAM: 1 GB
Placă video: DirectX 9.0c GPU: Shader 3.0 (GeForce 7900 GT / 256 MB VRAM sau mai mult)
HDD: 8 GB
Placă de sunet: Compatibilă DirectX
Dual Layer DVD-ROM

RECOMANDAT
SO: Windows XP SP2 sau mai nou
CPU: Quad Core
RAM: 2 GB
Placă video: Shader 3.0 (GeForce 8800 GT / 512 MB VRAM sau mai mult), DirectX 9.0c
HDD: 8 GB
Placă de sunet: Compatibilă DirectX
Dual Layer DVD-ROM





RISEN, INTERZIS LA ANTIPOZI

Chiar ne întrebam de curând ce joc vor mai opri la graniţă australienii. Iată că n-a durat mult până să primim răspunsul. Este vorba de Risen, RPG-ul celor de la Piranha Bytes. Motivele pentru care consiliul director al Australian Office of Film and Literature Classification a decis interzicerea comercializării jocului în Australia sunt prostituţia şi „iarba". Da, aţi citit bine.

Mai exact, iată despre ce este vorba. În cazul în care personajul din joc are anumite pofte trupeşti, i le putem potoli apelând la serviciile oferite de practicantele celei mai vechi meserii din lume. Sau dacă se află în căutare de puncte de experienţă, nu e nevoie să pornească la vânătoare de orătănii. E suficient să se aşeze la umbra nucului bătrân, s-o ruleze şi s-o fumeze.

Cam acestea sunt motivele pentru care Risen nu se va găsi pe rafturile magazinelor din Australia. Dar sigur, asta nu-i va împiedica pe gameri să-l achiziţioneze. Întotdeauna există „un văr în străinătate".

DRAGON AGE: ORIGINS – DLC GRATUIT LA PRECOMENZI



EA şi BioWare au anunţat că cei care vor cumpăra o copie a jocului Dragon Age: Origins (standard edition sau collector's edition) vor primi cadou un add-on şi o armură ce poate fi folosită şi în Mass Effect 2.

Add-on-ul, intitulat Stone Prisoner, poate fi cumpărat şi separat, numai că va trebui să scoateţi din buzunare cam 15 dolari. Stone Prisoner vă oferă posibilitatea să adăugaţi party-ului un stone golem numit Shale şi se presupune că, odată cu acesta, vor apărea şi quest-uri noi ce vor mări durata de gameplay cu câteva ore.

Armura poate fi obţinută prin download, cu ajutorul unui cod pe care-l veţi primi dacă veţi profita de ofertă. Cele două companii încearcă prin această metodă să combată pirateria şi vânzarea jocurilor la SH.

ACTORI CELEBRI PENTRU RISEN ȘI CERINȚE DE SISTEM

Deep Silver ne informează că trei actori celebri vor contribui la voice acting-ul din jocul Risen. Cei trei sunt Andy Serkis, John Rhys-Davies şi Lena Heady. Andy Serkis (Gollum – The Lord of the Rings) va juca rolul Inchizitorului, John Rhys-Davies (Maximilian Arturo - Sliders, Gimli – The Lord of the Rings) îi va împrumuta vocea lui Don Esteban, iar Lena Heady (Sarah Connor - Terminator: The Sarah Connor Chronicle, Queen Gordo - 300) va interpreta rolul lui Patty.

Ca fapt divers, Deep Silver şi Piranha Bites au făcut publice cerințele de sistem pentru RPG-ul Risen, pe care-l vor lansa pe 2 octombrie. De asemenea, producătorii au menționat că vor lansa şi un demo înainte de apariția jocului complet.



MINIMUM
SO: Win XP
CPU: 2.0 GHz
Placă video: Direct X 9.1; Pixel Shader 3.0; 256 MB (GeForce 7900 - ATI 1800)
RAM: 1 GB
Hard disk: ~2.5 GB

RECOMANDAT
SO: Win XP sau Vista
CPU: 3.0 GHz Dual Core
Placă video: Direct X 9.1; Pixel Shader 3.0; 512 MB (GeForce 8800 - ATI Radeon HD 2900)
RAM: 2 GB
Hard disk: ~2.5 GB



STARCRAFT 2 ÎN 2010

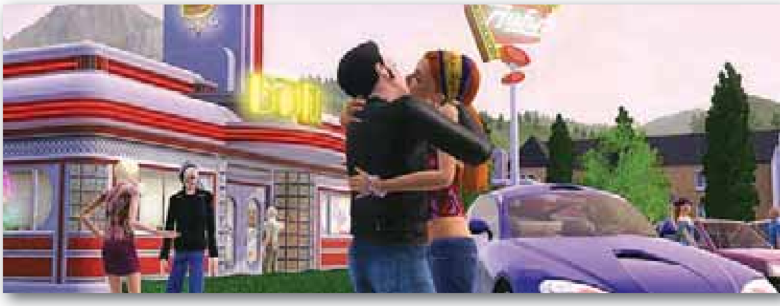
Blizzard a decis să împingă lansarea lui StarCraft 2 în anul 2010. Amânarea jocului nu vine deloc ca o surpriză, cel puțin pentru unii dintre noi. Analiştii au prezis acest lucru, însă argumentele aduse de ei nu se aseamănă deloc cu motivul invocat de Blizzard. Oricum, în acest moment contează doar cuvântul producătorului. Aşadar, Blizzard a amânat RTS-ul pentru prima jumătate a anului 2010 deoarece mai are nevoie de timp pentru a putea pune la punct noua versiune a Battle.net.

Mike Morhaime, preşedintele Blizzard, a ținut să menționeze că această schimbare nu le încurcă planurile în ceea ce priveşte dezvoltarea celorlalte titluri, în special a RPG-ului Diablo 3.

INVAZIE DE SIMŞI

Fenomenul Sims continuă să crească odată cu lansarea Sims 3, iar buzunarele celor de la EA şi Maxis devin din nou neîncăpătoare pentru purcoiul de verzişori câştigați cu sudoarea frunților simşilor. Cele două companii se mândresc în acest moment cu faptul că Sims 3 s-a vândut în luna iunie în peste 3,7 milioane de copii, din care 1,4 numai în prima săptămână, devenind astfel cel mai bine vândut joc în magazinele din America de Nord şi Europa. Mai mult, acum ceva timp, EA a anunțat că va lansa pe 16 noiembrie primul expansion pack pentru Sims 3. Acesta se numeşte World Adventures şi le oferă jucătorilor posibilitatea de a-şi plimba Sims-ii prin locații noi, inspirate din realitate. Vor putea învăța arte marțiale în Shang Simla, China, vor putea explora mormintele faraonilor din Al Simhara, Egipt sau pot alege o plimbare romantică în Franța pe Champs Les Sims.

Invazia continuă conform planului.



DRAGON AGE ÎNTÂRZIE

BioWare a dezvăluit că lansarea RPG-ului Dragon Age: Origins va suferi o mică întârziere. Să zicem că două săptămâni nu e chiar atât de mult, dar posesorii de console PS3 vor trebui să aştepte ceva mai mult.

Vă reamintim că lansarea era programată iniţial pentru 20 octombrie. La această dată urmau să-şi facă apariţia, simultan în toată lumea, toate cele trei versiuni ale jocului (PC, PS3 şi Xbox 360).

Noua dată de lansare este 3 noiembrie pentru America de Nord şi 6 noiembrie pentru Europa, dar doar pentru versiunile de PC şi Xbox 360, cea de PS3 urmând să-şi facă apariţia spre sfârşitul lunii noiembrie.

Din păcate, motivele acestei întârzieri nu sunt cunoscute încă.



ALIENS VS PREDATOR SE APROPIE



Ştiam deja că Aliens vs Predator va fi lansat în 2010, dar nu aveam o dată exactă. Din fericire, SEGA a decis să mai elimine din suspans şi a decis, după cum se poate vedea şi pe site-ul oficial, că luna februarie este potrivită pentru lansarea FPS-ului. Ziua nu este cunoscută încă, dar vom apela la ajutorul Mamei Omida şi al armatei sale de profeţi şi sigur vom afla ceva concret cât de curând.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM PC - AMÂNAT

Eidos şi Rocksteady Studios au anunţat că versiunea de PC a jocului Batman: Arkham Asylum va întârzia până pe data de 15 septembrie în America de Nord şi 18 septembrie în Europa. În schimb, data de lansare pentru versiunea de console rămâne neschimbată, adică 25 august pentru americani şi 28 august pentru europeni.

Versiunea de PC a jocului va întârzia pentru că producătorii mai au nevoie de timp pentru a putea implementa vestita tehnologie PhsyX, care are rolul de a mări doza de realism a mediului înconjurător şi nu numai. Noi suntem mai cârcotaşi şi bănuim că adevăratul motiv din spatele acestei decizii are legătură cu zecile de corăbii suspecte care bântuie neobosite cele şapte mări ale internetului.

UBISOFT - ÎN AŞTEPTARE

Se pare că starurile rubricii de ştiri de luna aceasta sunt întârziaţii. Acum a venit rândul lui Ubisoft să anunţe câteva „mici" amânări. Francezii s-au hotărât să amâne din nou (a patra oară) Splinter Cell: Conviction, data de lansare a jocului fiind mutată în perioada 1 ianuarie-31 martie 2010. Dar poate că era de aşteptat. Tot pentru aceeaşi perioadă a fost amânat şi Red Steel 2, un joc destinat deţinătorilor de console Wii. Următoarele două titluri amânate sunt Ghost Recon şi I Am Alive şi sunt reprogramate pentru perioada 1 aprilie 2010-31 martie 2011. Se pare că aceste întârzieri au drept cauză principală scăderea vânzărilor cu peste 50% în comparaţie cu anul trecut.



REBORN, UN NOU DLC PENTRU FEAR 2: PROJECT ORIGIN

Monolith Productions a confirmat că va lansa un nou DLC pentru shooter-ul F.E.A.R. 2: Project Origin. DLC-ul se va intitula Reborn şi va fi lansat în data de 3 septembrie pentru PS3 şi Xbox 360, versiunea pentru PC urmând să apară ceva mai târziu. Partea interesantă e că acest DLC va avea şi un demo ce va fi lansat pe 27 august.
Reborn va aduce patru misiuni noi pentru modul de single player, ce sunt legate de evenimentele din F.E.A.R. 2: Project Origin şi un Slow-Mo Deathmach mode pentru multiplayer. Slow-Mo este un power-up ce vă oferă posibilitatea să încetiniţi adversarii, făcându-i astfel ţinte sigure.

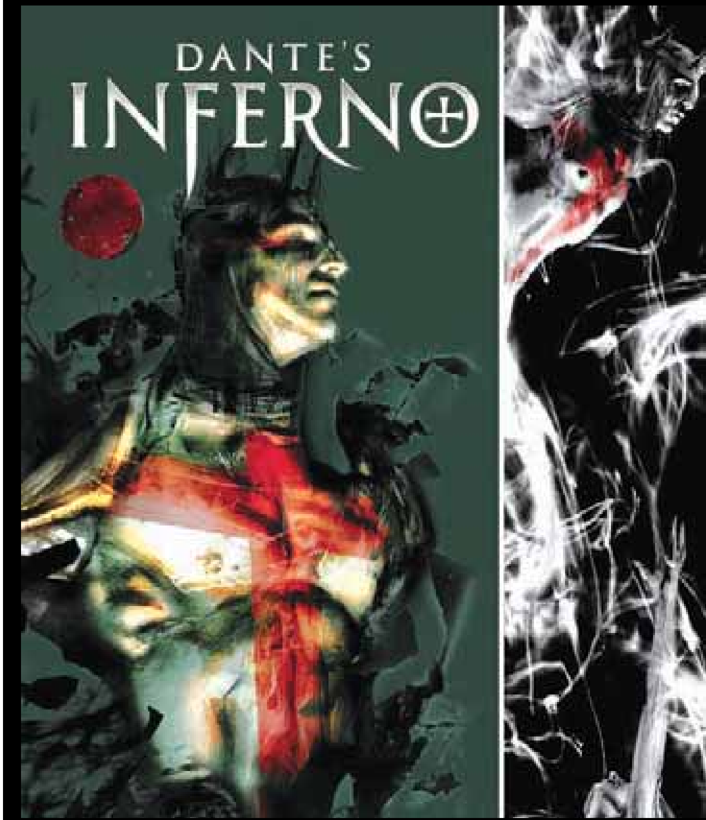
THE FORCE UNLEASHED PE PC

Îl mai ţineţi minte pe nenea ăla care ne anunţa că avem nevoie de un PC de 4000 de dolari să putem juca The Force Unleashed? Hehehe. Nu se ştie exact dacă puterea de calcul (tiii, cum mai creşte megaherţul, frate Frecvenţie) sau puterea de cumpărare a gamerului obişnuit au crescut în ultimul an câţi alţii în zece, dar LucasArts s-a hotărât să lanseze The Force Unleashed şi pe PC. În toamna acestui an. Aspyr Media, compania care se va ocupa de portarea pe PC şi Mac, şi LucasArts au anunţat oficial acest lucru cu menţiunea că jocul va purta titlul „Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition". Ca de obicei, versiunea pentru PC va fi burduşită cu toate DLC-urile pentru care cei mai puţin inspiraţi dintre consolişti au pompat o mulţime de Microsoft Points. Mai mult, pentru a justifica (re)lansarea acestei ediţii şi pentru X360 şi PS3, au fost introduse şi câteva misiuni în plus. Lucruri bune se întâmplă celor care aşteaptă. Ei bine, să fie primite, deşi vestea mă cam lasă rece având în vedere că joculeţul ăla nu mi-a spus foarte multe (comparativ cu hype-ul imens de care a avut parte). Lui Koniec i-a plăcut, totuşi…



BENZI DESENATE DANTE'S INFERNO

EA a anunţat că va colabora cu DC Comics şi Wildstorm la realizarea unui comic book inspirat din jocul Dante's Inferno. Revista va avea şase ediţii, prima dintre ele urmând să fie lansată în luna decembrie a acestui an. Va fi scrisă de Christos Gage (X-Men, Spider Man), iar de ilustraţii se va ocupa Diego Latorre (The Incredible Hulk).



SE VOR LANSA

Resident Evil 5	PC	Capcom
Champions Online	PC	Atari
Mini Ninjas	PC, PS3, X360, Wii, DS	Eidos
Batman: Arkham Asylum	PC	Eidos
Red Faction: Guerilla	PC	THQ
WET	PS3, X360	Bethesda
Aion: The Tower of Eternity	PC	Ncsoft
Left 4 Dead: Crash Course	PC, X360	Valve
Section 8	PC, X360	SouthPeak
Blood Bowl	PC, PSP	



SALON DEDICAT COPIILOR ŞI PĂRINŢILOR

JUNIOR EXPO, un univers special creat pentru copii şi părinţi !

În zilele de 11-12-13 septembrie, părinţii şi copiii sunt invitaţi la Sala Polivalentă din Bucureşti, pentru a lua parte la cel mai mare eveniment dedicat Juniorilor. La JUNIOR EXPO, părinţii găsesc cele mai moderne produse şi servicii pentru copii între 6-12 ani: cărţi, rechizite, soft-uri educaţionale, îmbrăcăminte, încălţăminte, echipament sportiv, mobilier şi decoraţiuni, jocuri şi jucării, cursuri de limbi străine, dans sportiv, arte marţiale, scrimă, tir, înot, actorie, atletism, tenis de câmp, şah, pictură, şcoli private şi after-school, suplimente nutritive, OTC-uri, centre medicale, produse cosmetice şi de igienă etc. Organizatorii JUNIOR EXPO au pregătit pentru vizitatori concursuri şi jocuri, spaţii de joacă, circuite de maşinuţe, demonstraţii de arte marţiale, dans sportiv, balet, spectacole, precum şi finala Concursului Miss & Mister JUNIOR 2009. Tot aici copiii interacţionează cu roboţii, participă la experimente, lecţii de gătit, de actorie, desenează, construiesc şi primesc premii surpriză. Revistele Games4Kids şi PC-Practic sunt parteneri media la acest eveniment, participând la manifestare cu un stand propriu. Aici se vor organiza concursuri pe console Wii şi Playstation şi o roată cu premii pentru copii, iar cei care doresc să îşi cumpere revistele preferate din portofoliul editurii vor beneficia de oferte speciale de vânzare.

Info: **www.juniorexpo.ro**

Următorii patru câştigători ai campaniei promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele”!

Adună puncte
Extinde-ţi Cunoştinţele
Primeşti reviste

3 D Media Communications şi LG Electronics Romania au încheiat un parteneriat prin care cititorii revistelor CHIP, LEVEL, CHIP Special, FOTO-VIDEO Digital şi PC-Practic, participanţi la campania "Extinde-ţi cunoştinţele", pot câştiga lunar importante premii, constând în: un TV LCD LG, două telefoane mobile LG şi un microsistem LG.
Următorii patru câştigători ai celei de-a doua sesiuni de campanie au fost desemnaţi dintre toţi cei care au participat în perioada 1 – 31 iulie 2009. Astfel, **câştigătorii** sunt:



LCD TV LG 22LU400
SELEA RADU – Piteşti, jud. Argeş
Cod: **CHDE-597B-EA96-9371-3118**



Telefon mobil LG KC910
BAICUŞI DAN – Timişoara, jud. Timiş
Cod: **FVDG-191C-9DFC-BBCA-E1B4**

Telefon mobil LG KP500
POMANĂ FLORIN – Sibiu, jud. Sibiu
Cod: **PCPH-26CC-D522-698A-11E6**



Microsistem LG FB163
DOGARU ERNANDO-IULIAN – Berca, Buzău
Cod: **LVLG-6E7X-41AA-4D53-D21B**



Codul inscripţionat pe DVD este valabil până în data de 10 septembrie 2009. Ultimii patru câştigători ai celei de-a doua sesiuni vor fi anunţaţi în ediţia de octombrie. Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultaţi Regulamentul campanie promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele!” sau să contactaţi Departamentul de Marketing, reprezentat de Sofia Grigore, prin marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158, 0368 415 003 sau 0368 415 004. Vă dorim multă baftă în continuare!

TWILIGHT IMPERIUM (II)

- Şi acum, concluzia episodului de luna trecută -

Previously, on Twilight Imperium... „There must be some kind of way out of here!" şi, acum, continuarea.

Am rămas dator de data trecută să vă povestesc de a treia fază de joc, de cum se desfăşoară o luptă şi să vă dau informaţii despre expansion. Aşadar, să purcedem întru hiperspaţiu! Engage.

Faza de status

Faza a treia a turei are două scopuri: întâi verificarea condiţiilor de victorie şi apoi resetarea jocului în vederea următoarei ture.

Primul lucru care se face este verificarea obiectivelor îndeplinite de fiecare jucător. Acesta poate cere puncte pe un obiectiv public şi/sau cel secret pe tură. Dacă niciunul din jucători nu a ajuns la 10 puncte, se trece la pasul următor, şi anume repararea automată a navelor avariate. Piesele de comandă se iau de pe hartă, planetele folosite pentru resurse revin în starea neexploatată şi fiecare jucător primeşte o carte de acţiune şi două piese de comandă pentru a le folosi în ce zonă doreşte. După aceasta, piesele se pot redistribui între alocarea strategică, zona de comandă şi limita flotei.

Ultimul pas este întoarcerea cărţilor strategice trase la începutul turei şi terminarea turei curente.

Gâlşiavă pi şer

Sau Star Wars în dulcele grai moldovenesc ori, şi mai pe scurt, partea de conflict a jocului. Fiecare jucător are acces la acelaşi tip de unităţi: trupe de sol (esenţiale, dar limitate din cauza părţii cu solul), fighters (nave mici de luptă care trebuie transportate dintr-un sistem în altul), destroyers (nave mici şi rapide care pot elimina fighters cu uşurinţă), cruisers (nave medii cu viteză mare şi care arată exact ca Galactica), dreadnoughts (uriaşii spaţiului, asemănătoare cu distrugătoarele imperiale din Star Wars), temutul War Sun (o staţie spaţială pe care unii au numit-o o „stea a morţii"), carrier (transportor de fightere şi trupe), PDS (sistem de apărare planetar, un fel de clădire defensivă) şi Space Dock, clădirea ataşată unei planete unde sunt produse unităţile.

Fiecare unitate are un cost în resurse, o viteză (numărul de hexagoane în care se poate deplasa pe activare) şi o valoare de battle. Aceea



Flota imperială gata de luptă



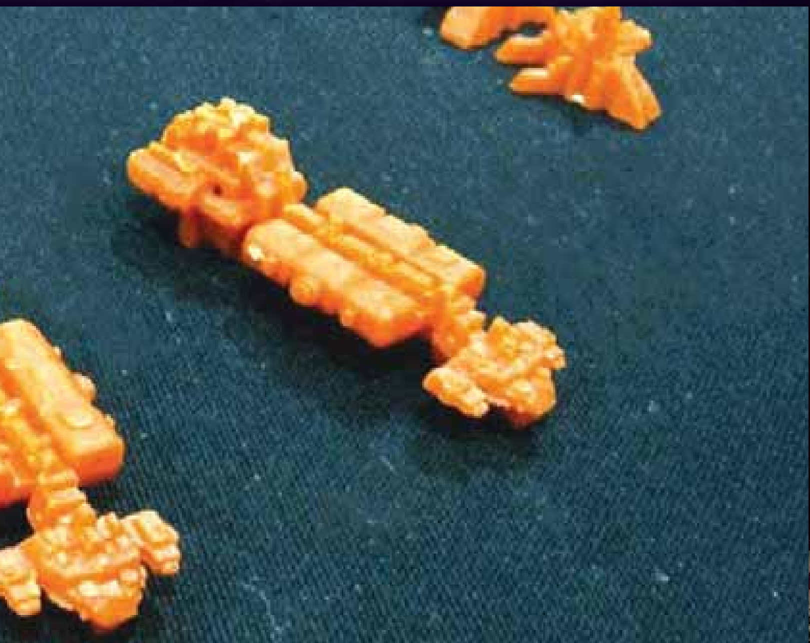
Se pare că cineva a făcut un modul de Vassal... Google fie cu voi

este o valoare care reprezintă minimul rezultatului unei aruncări de zar cu 10 fețe necesar pentru o lovitură.

Lupta se desfășoară în felul următor: în momentul în care două flote inamice se întâlnesc, sar scântei. Dacă niciuna nu se retrage, toate unitățile PDS din raza de acțiune trag în același timp. Apoi începe bătălia spațială. Destroyer-ele pot încerca să elimine din fighter-ele inamice înainte ca acestea să tragă, apoi fiecare navă dă câte un zar (War Sun dă tot timpul cu 3) și, pentru fiecare succes, oponentul trebuie să aleagă o navă pe care să o distrugă. War Sun și Dreadnought pot suporta o lovitură înainte să moară, restul mor instantaneu când sunt lovite. Lupta continuă până când toate navele unui jucător sunt eliminate.

Dacă cel victorios este atacatorul și există planete în sistemul respectiv, acesta poate coborî cu un număr de forțe de sol pe planetă pentru a o captura. Lupta se dă într-un mod similar. Diferențele între unități se fac în funcție de avantajele tehnologice ale fiecăruia, acestea oferind bonusuri navelor (de diverse tipuri).

O mică paranteză: pentru a doborî un War Sun, se poate ataca exclusiv cu fighter-e înainte de luptă și există o șansă mică de a-l distruge așa. Da. Exact ca Luke Skywalker.





Nu. Nici nu vreau să știu cât a luat jocul acela

Strategie expansionistă

Foarte pe scurt o să enumăr și elementele expansion-ului „Shattered Empire". Cele mai importante elemente introduse de acesta sunt cele 4 rase noi, precum și o selecție de 8 cărți strategice alternative care fac jocul complet diferit. Pe lângă acestea, oferă o pleiadă de reguli opționale (foarte bine, o să explic imediat de ce) și elemente noi de gameplay care o să asigure longevitatea lui Twilight Imperium.

Luând în calcul complexitatea jocului, pot declara câteva chestii: e greu de învățat (regulile bonus sunt aproape toate opționale, în funcție de dorințele jucătorilor) și mai greu de stăpânit (ca un șah pe 4 dimensiuni), dar odată trecuți acești pași, vi se garantează o experiență diferită la fiecare joc în parte. Dacă îl recomand? Doar pentru cei cu adevărat pasionați. Cu jocul acesta nu e de joacă.

■ **Paul Policarp**

GameDev

Echilibrul unui joc

Idei de bază despre obţinerea unei stări zen în jocurile video

Echilibrul complet este una dintre acele noţiuni imposibil de definit. Ca rasă - rasă umană adică, fiindcă de restul nu comentez - suntem dominaţi de diferenţe determinate de culoarea pielii şi forma ochiului, de naţiune, de statut social, de vârstă, loc de muncă, înălţime, preferinţe muzicale etc., diferenţe care duc adesea la un dezechilibru ce are ca rezultat majoritatea realizărilor, dar şi a problemelor cu care ne confruntăm acum ca specie. În ciuda acestei stări de fapt, pe care, conştient sau nu, încercăm cu toţii să o remediem cumva, noţiunea de bază a fiecărui joc este însuşi echilibrul. Desigur, explicaţiile pentru această utopie există şi se pot regăsi uşor în „rădăcina" programării şi „minţii" calculatoarelor, care nu gândesc decât în termeni de 0 şi 1 şi care încă nu au înţeles ideea de aleator (random), chit că au fost învăţate să o simuleze destul de bine. Utopic vorbind, echilibrul uman se defineşte ca „logică", iar din această perspectivă, calculatoarele sunt un exemplu perfect.

Dar acest fapt este un beneficiu tot atât de mult pe cât este şi un mare dezavantaj, căci asta înseamnă că, de exemplu, jocurile nu vor putea niciodată să simuleze natura noastră, decât dacă nu reprezintă altceva decât un mediu în care noi, oamenii, putem concura.

Echilibrul unui joc, sau game balance, este un domeniu aparte despre care se pot scrie mii de pagini (şi chiar s-au scris deja). Scopul acestui articol nu este de a pune la punct toate teoriile de balance vehiculate, ci de a servi ca un punct de plecare pentru cei interesaţi, în care am încredere că vor continua odiseea zen-ului virtual servindu-se cu pasiune de Google. De ce? Pentru că oricine aspiră să devină game designer, pentru propriul joc sau angajat la vreun studio, se va lovi de game balance până i se va face rău, începând chiar cu ziua interviului şi testului aferent sau, după caz, a planificării, şi până la... aş spune finalul proiectului, dar în ziua de astăzi, această noţiune nu prea mai există.

Per total, game balance-ul se defineşte ca oferirea unui set egal de avantaje jucătorului pentru orice scenariu sau rută pe care acesta o poate urma pentru a atinge un obiectiv. Mai exact, pentru a oferi diversitate, obţinerea unui scop anume în joc (de exemplu, completarea unui quest) trebuie să se poată întâmpla prin mai multe metode sau opţiuni, însă pentru a respecta echilibrul, toate aceste opţiuni trebuie să fie egale din punctul de vedere al avantajelor şi al dezavantajelor. Desigur, rafinarea acestei teorii are mii de ramificaţii şi rezultate, care se exprimă prin însăşi savoarea jocurilor şi chiar calitatea lor. Un joc prea uşor nu aduce niciun fel de satisfacţie, în vreme ce unul prea dificil produce frustrare. Totul se învârte în jurul acestui echilibru, care, pentru început, defineşte clasicele opţiuni de Easy, Medium şi Hard care, uneori, pot fi alese la începutul unei aventuri digitale şi alteori cer ore întregi de joc pentru a căpăta acces la versiunea mai grea şi mai „uber" (cum este cazul seriei Diablo, care a vehiculat intens această idee).

Dacă în single player, aşa de complex şi de dificil cum este, echilibrul unui joc poate fi mai uşor controlat, în multiplayer şi cu precădere în massive multiplayer, toată polilogia se complică într-o manieră exponenţială. Aici avem clase, abilităţi, arme, echipament, talente, puncte de skill, fără măcar a menţiona un univers întreg, plin de „câmpuri de luptă" cu diverse avantaje şi reguli, care ideal ar fi să co-existe într-un echilibru perfect. Este bine, este rău? N-aş putea răspunde, ci doar arăta cu degetul către o companie sau alta, care se întrece cu mult

StarCraft este considerat jocul de strategie care se apropie cel mai mult de un game balance perfect, fapt confirmat şi de longevitatea titlului



zor în lansarea de patch-uri cu revamp-uri și nerf-uri de rase, clase, meserii și altele. Multe altele.

Zen-ul genurilor

Modul de a gândi echilibrul unui joc diferă în funcție de gen și, deși este cel mai evident în jocurile multi-player, are un impact major asupra întregului joc, fie el off sau online. Combinația extrem de dificilă dintre diversitate și echilibru a unui joc a transformat de-a lungul timpului definiția game balance-ului în ideea ca orice combinație disponibilă jucătorului să aibă șanse cât mai egale posibil de succes, în ciuda diferențelor masive de echipament, armament, abilități și așa mai departe. Cu alte cuvinte, un joc este de succes dacă oferă multe combinații și dacă aceste combinații totuși duc cam la același rezultat. Sună ușor stupid, nu e așa? Din anumite puncte de vedere, noțiunile tind să se excludă reciproc.

În RPG-uri, diversitatea este asigurată de însuși personajul creat și „crescut" de jucător. Încă de la începutul aventurii, acesta își alege de obicei o rasă și o clasă, creată de către studio cu un rol în minte, cum ar fi cel de luptător, magician, vindecător și așa mai departe.
Aceste roluri definesc conduita personajului în luptă și șansele acestuia de supraviețuire în diverse contexte. Bunăoară, un warrior prin definiție este acela care se află mereu în „inima" bătăliei și ar trebui deci să reziste foarte bine la lovituri, cu precădere cele de aproape (melee). Pe de altă parte, vindecătorul ar trebui să fie ferit de „iureșul războiului", ca să își poată manifesta pașnic abilitățile de vindecare.
Ca punct de plecare, aceste roluri oferă din start o idee de echilibru, la care ne putem raporta când descriem o conduită a clasei respective în diferite scenarii de luptă. Într-un RPG, fiecare personaj trebuie să simtă că are puterea egală cu cea a coechipierului de a influența lupta, aventura sau chiar istoria unui univers, iar în precursoarele RPG-urilor, tabletop games, Game Master-ul are responsabilitatea de a obține acest echilibru.

În jocurile de strategie, ideea de echilibru se aplică unei întregi armate de personaje, de diverse tipuri, toate comandate de un jucător. Balanța perfectă a unui RTS poate fi exprimată în șanse egale de câștig al unei bătălii, indiferent de armata aleasă de jucător, alegere care trebuie să fie foarte variată pentru a fi de succes. Wikipedia menționează pe bună dreptate StarCraft ca strategia care se apropie cel mai mult de ideea unui echilibru perfect, deoarece, după mai bine de 10 ani de la lansare, încă nu există rețeta perfectă de a câștiga un meci StarCraft, de exemplu prin alegerea unei rase „overpowered". Pe de altă parte, există numeroase strategii care au o soluție universală, cum ar fi labirintul de ziduri de apărare din Age of Empires ('nuff said! ;)).

În FPS-uri, balanța este ușor trecută cu vederea în favoarea vitezei cu care un jucător poate obține cea mai favorabilă situație (ce poate fi exprimată prin arma găsită, locul ales pe hartă, accesul la kit-uri de vindecare sau gloanțe și așa mai departe).
Asta nu înseamnă că echilibrul din FPS-uri, anume acea linie fină dintre competiție și frustrare, recompensă și vânătoare, este mai ușor de atins, ba chiar din contră. Aici, mai mult ca în cazul altor genuri, balanța ia în calcul mediul înconjurător și locația bonusurilor, care se combină cu abilitățile disponibile clasei alese.

Desigur, unele jocuri sau doar scenarii sunt din start gândite cu un avantaj anume în minte, pentru o anumită locație de start a unei echipe sau chiar net favorabile pentru un anumit tip de personaj. În plus, există multe, infinit de multe elemente lăsate la mâna jucătorului și care influențează șansa acestuia de succes absolut. În cele mai multe MMO-uri, cu cât un personaj are echipament mai scump și mai rar, cu atât își crește șansele de a fi învingător în orice situație.



**Hack&Slash-urile oferă adesea ca recompensă tocmai un game balance mai hardcore, la care poți ajunge doar dacă ai jucat versiunile mai ușoare ale jocului.
Nu este o regulă generală, însă acest gen se bazează în special pe combat.**



FPS-urile includ în ideea de echilibru întregul mediu înconjurător și se bazează pe noțiunea de primul venit, primul servit – adică scopul este de a ajunge primul la beneficii, care aduc după sine șanse mult mai mari de câștig. Asta nu înseamnă că restul de elemente de game balance, cum ar fi armele sau stats-urile, nu contează.

Învățând de la Zen Masteri

Teoria ca teoria, dar practica ne omoară. Sincer, până să fiu pusă în fața unui test de game design, aș fi putut jura că aceste noțiuni de echilibrare a unui joc sunt triviale și că, în cazul absurd de a nu ști ceva, aș putea învăța metodologia în câteva minute. În mintea mea complet vrăjită de game design ca o chestiune în care creativitatea zburdă sprinten și fără limite, cuantificabilă doar de rata de idei noi pe secundă (IPS – TM :)), nu mi-am pus niciodată problema că de fapt, baza acestuia este frustranta matematică și că cea mai de încredere unealtă a designului este programul de calcul tabelar MS Excel.

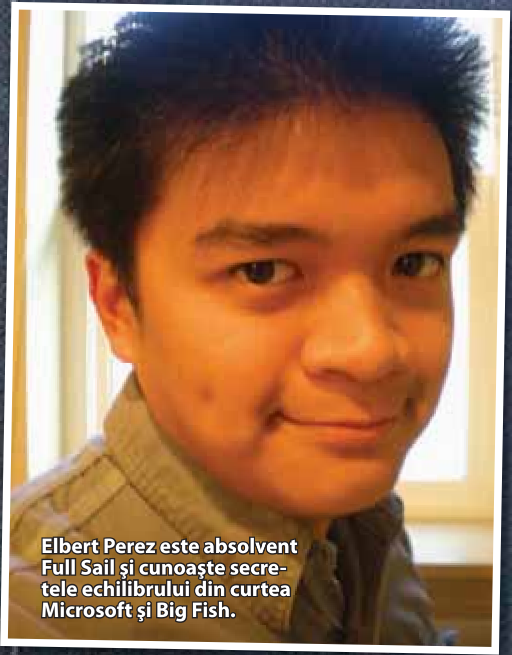
În realitate, nu există best practices pentru stabilirea unui echilibru și totul este o chestiune de găsire a unor formule (funcții) potrivite, care pot fi ajustate ușor. În funcție de genul, scopul și complexitatea jocului, aceste reguli pot fi complet transparente jucătorilor sau parțial transparente, ce pot fi „ghicite" de jucătorii cu experiență. În plus, la toate acestea se adaugă foarte des și regula șansei, în care o lovitură este considerată de succes în funcție de un set de zaruri aruncate, iar damage-ul este calculat tot în funcție de acestea, după niște reguli care definesc un minim și un maxim, în funcție de numărul zarurilor și de valoarea fațetei care „cade".

Cea mai bună metodă de a înțelege game balance este studierea jocurilor de succes existente și încercarea de a ghici formulele din spatele unei entități (fie ea personaj sau armată), inițial în fața unui obiectiv care poate fi ușor definit în numere, iar mai apoi în fața unor obiective mai complexe. Asta fac și facultățile din domeniu la cursurile de game design, de care din păcate ducem o lipsă completă în România.

Pentru a înțelege modul în care este gândit game balance-ul, stau de vorbă cu două persoane din domeniu, ambele cunoscute de publicul Level. Este vorba de Elbert Perez, creatorul jocului GumDrop disponibil în versiune full pe DVD-ul aferent acestui număr, și El Drijver, fost Lead Designer pentru The Chronicles of Spellborn și co-fondator al unui nou studio de game dev (despre care cu siguranță veți auzi o grămadă).

Numerele din space science

ELBERT PEREZ este absolvent al facultății de game design Full Sail din Florida și a lucrat, printre altele, la divizia Xbox a lui Microsoft și la Big Fish Games. În timpul liber, profesează ca studio indie compus dintr-o singură persoană, iar în prezent lucrează la o versiune GumDrop nouă, multiplayer, numită Neo Terra.



Elbert Perez este absolvent Full Sail și cunoaște secretele echilibrului din curtea Microsoft și Big Fish.

Level: Ai studiat game design la Full Sails, una dintre primele facultăți dedicate industriei jocurilor. Ce ai învățat la facultate despre echilibrul unui joc?

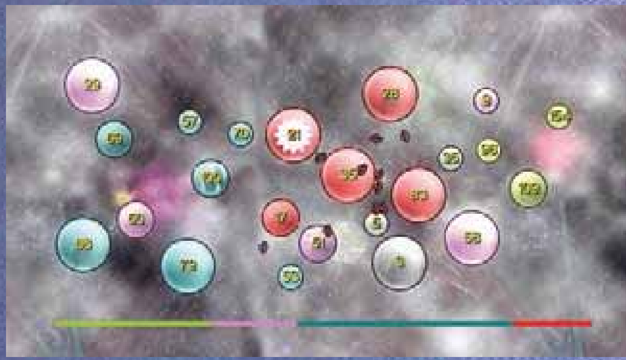
Elbert Perez: Am studiat game balance în mod practic, jucând o grămadă de jocuri de societate (board games și altele). Motivul a fost înțelegerea regulilor, care sunt foarte transparente în jocurile „de carton", spre deosebire de jocurile video, care adesea ascund regulile de jucător. În foarte multe cazuri, eram puși în situația de a modifica unele reguli din board games – de exemplu, să gândim un RISK cu arme nucleare – un exercițiu care ne permitea verificarea imediată a impactului asupra echilibrului. Desigur, ne-a ajutat mult faptul că profesorul nostru a fost Dave Arneson, unul din creatorii RPG-ului tabletop Dungeons & Dragons.

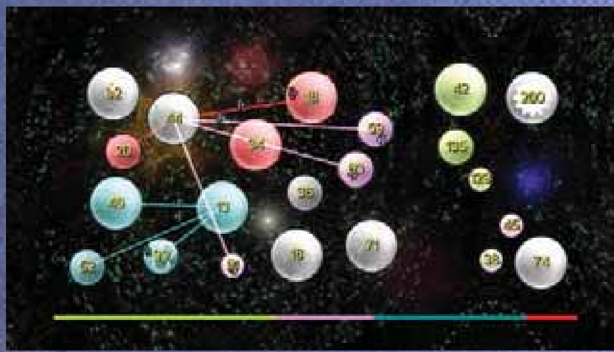
L: Pe baza experienței tale, cum ai defini noțiunea de game balance?

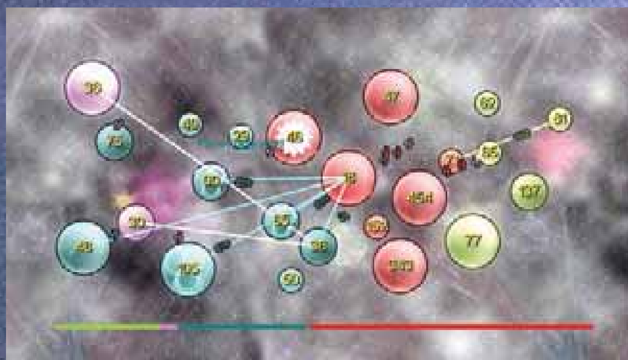
EP: Pentru mine, echilibrul unui joc este în esență raționalizarea riscului și a recompensei. Cu cât riscul este mai mare, cu atât mai interesantă și tentantă recompensa, însă un risc mic aduce după sine recompense mai puțin spectaculoase. Aceasta este o regulă pe care încerc să o urmez mereu, merge perfect și poate fi tradusă și ca skill/ efort depus.

L: În noul GumDrop Neo Terra, ce aventuri propui jucătorului și cum planifici echilibrul jocului?

EP: Neo Terra este în esență o versiune distilată a jocurilor 4x (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate), cum ar fi Master of Orion sau Sins of a Solar Empire, care îi propune jucătorului să ia decizii de nivel înalt în partide de doar câteva minute. Cu acest gen în minte, ideea de echilibru este mai ușor de pus în practică fiindcă avem mai puțini factori de luat în calcul. În jocul meu, totul se învârte în jurul unei idei ușor cuantificabile, și anume așa-numitele puncte strategice (strategic points – SP). Neo Terra este un joc de cucerire spațială, în care echipele de jucători dispun de planete cu un număr de SP, de pe care pot fi lansate nave cu costul și „viața" exprimate tot în SP. Scopul jocului este cucerirea tuturor planetelor de pe hartă, fapt ce se poate realiza prin atacul cu nave lansate de pe propriile planete. Pentru a face jocul mai interesant, am aplicat și elemente de distanță și timp, ambele strict dependente de SP. Distanța este folosită de nave ca o modalitate de a calcula numărul de SP cu care vor lovi un inamic. Acest fapt împiedică jucătorii să atace planete foarte îndepărtate de locația de la care se pornește atacul, astfel că strategiile de succes vor fi cele de tipul divide et impera. Totuși, asta nu înseamnă că jucătorii nu vor putea să atace o planetă îndepărtată, în ciuda costurilor enorme de SP. În plus, timpul și respectiv planificarea atentă a atacurilor sunt de asemenea cruciale, incluzând decizii precum amânarea unui atac până la momentul potrivit sau timpul de regenerare al SP-ului pentru planetele proprii.







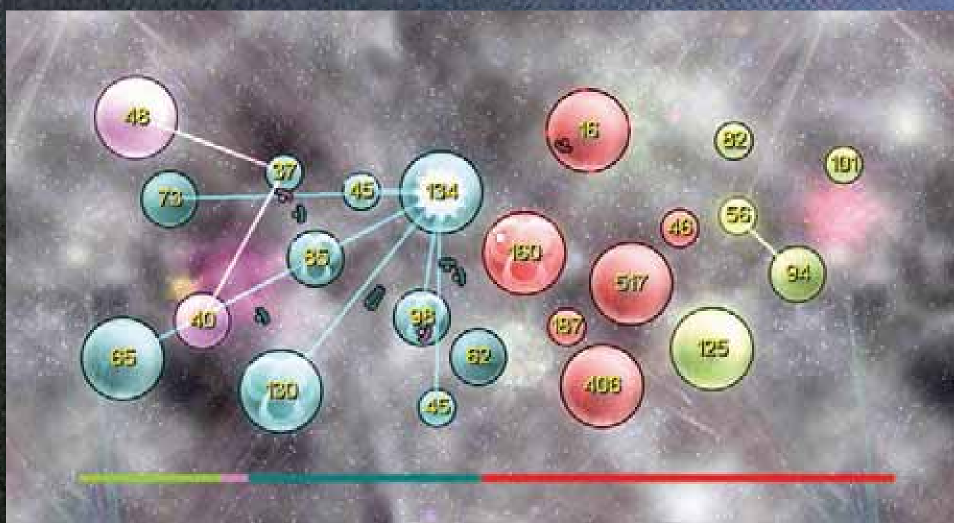
L: Ne-ai luat prea tare. Ne poți oferi o privire de ansamblu Gum Drop Neo Terra?

EP: Hehe! Neo Terra este un arcade spațial 4x pentru maximum 8 jucători, și anume 4 oameni și 4 inamici controlați de AI. Jucătorii vor porni deținând o planetă care are un număr desemnat de SP – spre exemplu, 100. Un atac, echivalent cu lansarea unei nave, se calculează astfel: o navă ia din SP-ul total al planetei un număr egal cu jumătatea SP-ului planetei, dacă aceasta are cel puțin 30 puncte strategice. Astfel, dacă am lansat o navă de pe planeta mea cu 100 SP, aceasta ar deține (100/2) SP, iar planeta ar rămâne cu 50 SP, ce se regenerează în timp.

Nava mea cu 50 de SP va pierde din puncte odată cu lansarea, dar și cu drumul parcurs până la planeta inamică ce urmează a fi atacată. Planeta inamică are și ea un SP – să spunem, 20 – care este anihilat de SP-ul navei, care va fi la destinație 40. Astfel, calculul este: planeta primește o lovitură de 40 de SP, rămânând cu 0. În urma atacului, nava rămâne cu 20 de SP, pe care îi oferă planetei nou cucerite dacă aterizează aici.

L: Cum ai definit game balance-ul jocului și, dacă ai folosit Excel, ne poți da niște exemple?

EP: De această dată, nu am folosit Excel, preferând să apelez chiar la joc pentru aceste calcule. Am început



prin rapid prototyping, creând un mediu foarte sărac în elemente grafice care să îmi permită să mă distrez cu numere de SP.

L: Pe baza experiențelor tale, cu precădere de creator indie, ne poți da câteva sfaturi legate de game balance?

EP: Cel mai bun mod de a găsi echilibrul unui joc este să pui în practică ideile tale chiar în jocul pe care îl creezi. Nici cele mai sofisticate programe de calcul tabelar nu te vor ajuta să înțelegi complet impactul numerelor asupra jocului în sine. Echilibrul este foarte strâns legat de ideea de fun, or, un joc care nu delectează este un joc fără succes. Așadar, cel mai bine este să se creeze un prototip rapid și pur și simplu să se testeze luptele. În plus, întregul gameplay nu poate fi definit pe hârtie, ci adesea iese la suprafață doar prin joc (playtesting).

MMO-rile în balans

EL DRIJVER este Lead Designerul MMO-ului The Chronicles of Spellborn, al cărui studio a dat faliment, din păcate, din motive care nu țin nicidecum de joc. În prezent, pune bazele unui nou studio.

Level: Înainte de a trece la fapte, ne poți descrie puțin ce înseamnă job-ul de lead game designer și ce tipuri de designeri există într-o companie de jocuri?

ED: Un game designer, cu precădere în rol de conducere (lead), spre deosebire de un manager, este cel care oferă coeziune și lucrează sau mai bine spus ajută toată echipa de designeri, adesea servind ca mediator între designeri și restul echipei de dezvoltare a unui joc (programatori, cei responsabili de sunet, artiștii, directorii de creație și așa mai departe).
Lead designerul se asigură că toată lumea implicată este mulțumită de rezultat.

Tipul de designeri implicați în dezvoltarea unui joc depinde foarte mult de jocul în sine. În cazul unui MMO fantasy cum este Spellborn, avem content writers care au un rol de designeri, dar care lucrează strâns cu cei care implementează conținutul creat de ei. Combat designerii sunt specializați în crearea de modele matematice care definesc partea de luptă, în vreme ce level designerii sunt un soi de punte dintre artiști și restul echipei de design. De asemenea, avem designerii economiei unui joc, care sunt implicați în întregul joc și definesc modul în care valorile (obiectele, moneda virtuală) intră și ies din joc – prin tabele de loot, rată de drop, tranzacții etc. Ei sunt responsabili de întreaga vehiculare a „valorilor" virtuale. Desigur, multe titluri necesită alt tip de designeri.

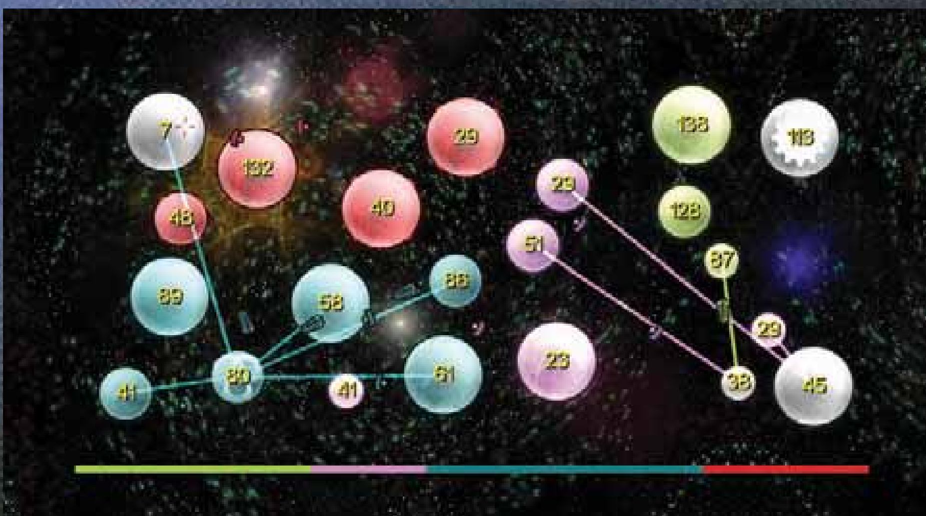
L: În calitate de game designer consacrat, cum definești echilibrul unui joc?

ED: Noțiunea de echilibru există în fiecare aspect al jocului, incluziv tabelele de loot, cât de mult se poate odihni un jucător, în modul de desfășurare al luptei. Nu cred că soluția ideală este planificarea fiecărui element al jocului în termeni extrem de egali, fiindcă un echilibru perfect egal ar putea rezulta într-un joc destul de plictisitor. Totuși, baza jocului trebuie să fie bine echilibrată și, mai important, corectă față de orice tip de jucător, dar elementele adiționale, care vin peste această bază, pot fi ușor dezechilibrate, pentru a asigura diversitate, dinamism, complexitate și libertate de alegere. Din punctul de vedere la echilibrului dintre clase, ca designer trebuie să te gândești mereu la jucător și să oferi un set variat de opțiuni, fie ele chiar mai puțin „zen", dar care totuși să ofere un drum cinstit și relativ echilibrat către un scop definit. Foarte mulți designeri chiar se joacă cu aceste mici diferențe, cum ar fi Blizzard, care oferă numeroase patch-uri pentru World of Warcraft. Aceste patch-uri favorizează sau, din contră, nerf-uiesc unele clase, tocmai pentru a asigura un gameplay dinamic, imprevizibil.

L: Cum ai împărți game balance-ul general, iar în special în MMO-uri, unde se evidențiază acesta cel mai mult? Există vreun moment în MMO-uri când un designer poate afirma că a realizat echilibrul perfect?

ED: În funcție de tipul de joc, balanța ar fi distribuită într-o măsură mai mare sau mai mică în toate aspectele titlului – de exemplu în loot, economie, luptă, resurse, rată de spawn, densitatea mobilor, și așa mai departe. Pe baza grupului țintă de jucători pentru care se adresează jocul, balanța ar putea înclina spre favorizarea jucătorului ideal, de exemplu într-un joc de acțiune, balanța luptei este mai imporantă decât economia, în vreme ce într-un joc social, lucrurile ar sta exact invers.

Majoritatea designerilor de MMO-uri lucrează cu teoria lui Richard Bartle, unul dintre creatorii pri-



Gum Drop Neo Tera este un arcade destul de simplu, care însă dispune de reguli transparente de echilibrare ce permit jucătorilor să se joace cu numere și să gândească strategic.


El Drijver este un designer consacrat, responsabil pentru The Chronicles of Spellborn, un joc unic din punctul de vedere al balanței claselor și al luptei.

mului Multi User Dungeon, numit MUD. Bartle împarte jucătorii de MMO-uri în 4 categorii, și anume explorer, achiever, killer și socializer, una dintre acestea constituind adesea grupul țintă în definirea unui MMO.

Nu există un echilibru perfect în MMO-uri și nici nu cred că ar trebui să existe, de altfel. Ca designer, poți aspira la anumite funcționalități care să fie perfect balansate, dar în opinia mea, noțiunea de echilibru perfect într-un MMO este o utopie.

L: Care sunt "uneltele meseriei" și cum se desfășoară o zi de lucru tipică din viața unui game designer?

ED: În funcție de genul și stadiul în care se află un joc, "uneltele meseriei" diferă. Design-ul unei funcționalități începe de regulă prin setarea unor scopuri (care este rolul principal al funcționalității respective, ce vrei să obții cu ea) și apoi adăugarea factorilor implicați, practic totul din joc care are vreo legătură sau vreun impact asupra funcției respective.

De exemplu lupta dintr-un MMO trebuie să fie bine balansată și asta implică o grămadă de factori, cum ar fi echipamentul sau mai ales abilitățile, puterile, atributele claselor. Ulterior se definesc relațiile dintre acești factori, și abia apoi se atribuie niște numere li se începe testarea. Combat-ul de obicei trebuie să fie bine balansat și cel mai folosit program pentru a face asta este Excel-ul.

Totuși, echilibrarea este doar o componentă a unei funcționalități. Pentru luptă, echilibrul se referă la numere și este responsabilitatea unei echipe. O altă echipă creează animația luptei, o chestiune care nu are nimic de-a face cu numerele, dar care însă este esențială în feature-ul numit luptă. Per general, nu numai legat de combat, balansarea se referă la numere.

O zi normală din viața unui game designer implică un consum masiv de cafea și speranțe repede înfrânte când rezolvarea unui bug este echivalentă cu "stricarea" unei alte părți din joc. Un designer lucrează foarte mult cu cei care dețin alte roluri în echipă, cu precădere programatori și artiști. Ca designer, decizi pe hârtie modul în care va fi jocul sau un aspect al acestuia, însă depinzi de alte echipe. Este o muncă iterativă și supusă constant schimbării. Așa că acțiunile zilnice ale unui designer pot fi redactarea de design-uri, sau crearea de modele matematice, sau foarte multă comunicare. Din păcate, partea cu "testatul concurenței", adică multe ore de joc, aparține departamentului de Quality Assurance.

L: Luând ca exemplu concret „combat balance", de unde se pornește în mod tipic și există mai multe modalități de a defini echilibrul?

ED: Toată balansarea unui joc este despre numere, fapt cu atât mai adevărat când vine vorba de luptă. Ca și pentru orice alt feature, designul luptei începe prin definirea unui set de scopuri, a modului în care jucătorul ar trebui să experimenteze lupta, urmând apoi determinarea factorilor implicați.

Ca designer, poți face (aproape) orice vrei, deci dacă atributele claselor au influență în luptă, poți decide câte dintre acestea sunt luate în calcul. Țelul final al designului este definirea unei relații între toți factorii, care determină automat și constrângerile luptei.

L: Cum este gândit echilibrul între clase foarte diferite, de exemplu un războinic contra unui vindecător? Este aceasta o situație care favorizează clar războinicul? Dacă nu, de ce?

ED: Aceasta este o întrebare de bază pentru definirea esenței jocului, modul principal în care jocul ar trebui să fie. Dacă vrei să creezi un joc ofensiv, în care atacul de la distanță și prima lovitură primează ca valoare, trebuie să gândești totul într-o manieră care va asigura că avantajul este de partea claselor ofensive. Dacă, din contră, jocul va fi unul defensiv, clasele vor fi gândite altfel, într-un mod care garantează că un personaj defensiv ca câștiga într-o luptă 1 la 1 împotriva unuia ofensiv. Totul depinde foarte mult de echilibrul jocului și de cât de bine a fost creat. Dacă a fost bine fixat un scop și dacă acesta este bine susținut de toți factorii implicați, rezultatul va fi în conformitate cu tipul deja definit de joc. Dacă acest fapt nu se obține, se trece la o rebalansare care trebuie făcută cu atât mai multă atenție, cu cât funcționalitatea se apropie de noțiunile de bază, definitorii, ale jocului.

L: În lumea reală nu există un "echilibru între clase", și totuși orice joc tinde către idea de egalitate completă a șanselor. Ți se pare bună sau rea această tendință? Cu ce compromisuri trebuie să te lupți, ca designer, și de ce este atât de important să mulțumești pe toată lumea?

ED: Nu cred că industria jocurilor ar trebui să tindă către un echilibru perfect. Adesea, micile avantaje sau


El Drijver alături de echipa completă a designerilor Spellborn, într-o sesiune de brainstorming la un pahar de... suc.


The Chronicles of Spellborn este un MMO ce dispune de un sistem unic de clase şi combat.

dezavantaje aduc beneficii majore gameplay-ului, atâta vreme cât baza jocului este bine gândită şi mai ales corectă cu toţi jucătorii vizaţi. Blizzard de exemplu, se joacă în mod constant cu balansarea claselor, nu pentru că tinde spre echilibrul perfect, cum susţin mulţi jucători, ci pentru a oferi un strat în plus de gameplay, un plus de noutate şi dinamism. Foarte mulţi designeri folosesc astfel de tehnici.

Ca game designer, cele mai mari compromisuri sunt determinate de colaborarea cu echipa de dezvoltare. Poţi gândi sisteme extrem de complexe şi fascinante, dar care se traduc în mult prea mult timp necesar dezvoltării. Aşa că toate aceste idei trebuiesc mereu reduse în complexitate, pentru a reduce timpul efectiv de programare. Trebuie să renunţi la foarte multe funcţionalităţi, totuşi rezultatul este suficient de complex pentru jucători. Este foarte greu să găseşti un număr minim de funcţionalităţi care trebuiesc implementate, ce pot defini cum trebuie întreaga parte afectată de joc, însă adesea la asta se ajunge.

În ceea ce priveşte ideea de a mulţumi pe toată lumea, în primul rând un designer se întreabă dacă chiar vrea să mulţumească pe toţi, şi cel mai des răspunsul este nu. De fapt, se stabileşte un grup ţintă de jucători, şi scopul este ca acest grup să fie mulţumit. Dacă grupul ţintă este mare, poate fi mai dificil să echilibrezi toate elementele jocului, însă mărimea comunităţii vizate nu este strict proporţională cu complexitatea balansării jocului. Unele jocuri, ca EVE Online, se adresează unui segment de nişă, însă balansarea este extrem de complexă, în vreme ce alte jocuri, cum ar fi Free Realms, au un grup ţintă foarte larg, şi totuşi un game balance mult mai puţin complex.

L: Ce sfaturi poţi da game designerilor aspiranţi legat de echilibrul unui joc şi implicit, conceperea oricărui element al unui joc?

ED: Cea mai importantă este creativitatea! Să nu cazi în capcana aceluiaşi model de design aplicat mereu, şi de asemenea să nu gândeşti modele prea complexe, ce sunt greu de implementat. Definirea unor ţeluri clare de joc la care vrei să ajungi prin design este de asemenea foarte importantă. Cu cât sunt definite mai bine scopurile, cu atât este mai uşor să decizi ce alţi factori sunt implicaţi, şi mai ales cum intervin aceştia, ceea ce înseamnă modele de calcul clare. Este esenţial să obţii un circuit bine definit al numerelor înainte de a trece la implementare, să te asiguri că poţi răspunde la orice întrebări ce pot veni de la un terţ şi mai ales de la echipa de programatori.

În timpul dezvoltării, oricât de bine crezi că ai definit un model, programatorii vor avea întotdeauna întrebări la care nu te-ai gândit. Aşadar, cu cât este mai bine definit jocul sau doar funcţionalitatea respectivă, cu atât se minimizează procesul de trecere a designului de dezvoltare şi numărul de întrebări neprevăzute.

Aceste noţiuni îţi permit să începi a te gândi la modul în care se pune problema, când vine vorba de game design. Adesea, mulţi se gândesc la un job de game designer ca la unul strict creativ care nu presupune nici cunoştinţe serioase de Excel, nici mult de scris, nici noţiuni de programare, dar toate acestea se adaugă la experienţa totală, acumulată în timp şi din greu, şi care diferenţiază un designer bun de unul rău. În game dev, ca şi în general, lucrurile nu sunt niciodată pe atât de simple pe cât par. Dar întotdeauna există un început.

■ **Lara**



El Drijver supraveghează cu atenţie un grup de testeri (focus group). Feedback-ul oferit de aceştia verbal sau prin acţiunile întreprinse în joc este crucial pentru continuarea dezvoltării şi poate schimba radical mersul lucrurilor.



GEN RPG **PRODUCĂTOR** Piranha Bytes **DISTRIBUITOR** Deep Silver **LANSARE** octombrie 2009 **ON-LINE** www.risen.deepsilver.com

Poveşti nemuritoare

Vă mai aduceţi aminte de jungla indiană prin care ne purta Tomb Raider 3? De frica fiecărui pas, de răgetele înfricoşătoare ale tigrilor, de ruinele încătuşate de natură, de capcane? Era ceva mistic acolo, ceva magic. Nu ştiu dacă trăirile mi-au fost amplificate de mintea-mi crudă, încă neîncercată, sau pur şi simplu elementele jocului s-au potrivit spiritului meu, nici nu contează, aventura aceea, atmosfera, îmi va rămâne mereu. Are vreo importanţă că nu a fost reală? Pentru mine nu.

Avem norocul să ne fi născut într-un moment în care, dacă dorim, putem trăi încă o mie de vieţi, o sută de mii de aventuri sau un milion de clipe. Cărţile, filmele, jocurile, toate ne dau posibilitatea asta. Trei ani mai târziu, de exemplu, din cauza unei greşeli făcute în templele aztece, m-am trezit teleportat într-o lume medievală, împreună cu sute de infractori şi delicvenţi, fără şanse de scăpare datorită unei bariere magice. Încet şi atent mi-am ales prietenii, am urcat pe treptele aşa-zisului sistem social, am deprins arta vânatului, am muncit în mină, am dovedit animale înspăimântătoare şi am învăţat chiar şi puţină magie.

Şase ani mai târziu, nu vă mai povestesc cum am ajuns acolo, ar însemna să scoată Level un special, puneam piciorul pe o insulă tropicală şi mă bucuram de soare şi de plajele scăldate de apa cristalină. O atmosferă paradisiacă înşelătoare însă pentru că pădurea deasă a peticului de pământ ascundea mercenari şi trupe de comando. Am descoperit că păzeau câteva laboratoare în care genii malefice încercau să creeze soldatul perfect. Am învăţat atunci ce înseamnă lupta de gherilă, flancarea, hăituirea, am zburat cu deltaplanul şi am gonit cu barca cu motor, am supravieţuit chiar şi puternicilor mutanţi într-o luptă nebună dusă printre râuri de lavă pe versantul unui munte.

Nouă ani mai târziu şi peste alte zeci de vieţi, Piranha Bytes, oamenii care ne-au dăruit Gothic 1, 2 şi 3, ne momesc într-o lume care pare formată din elementele aventurilor de mai sus: insula cu pădurea deasă, plajele de vis, vulcanul activ şi o grafică asemănătoare FarCry-ului; misterul, catacombele, templele, frica şi bucuria explorării, atât de cunoscute din Tomb Raider şi, bineînţeles, complexitatea socială, povestea cultă şi atmosfera medieval-dură din Gothic.

Noul univers îşi caută printre noi eroii şi nu mai e mult până vom primi dezlegare. Tradiţia ne spune că această aventură va fi una dificilă, pe alocuri chiar imposibilă din cauza greşelilor de creaţie, eh... e greu să fii Dumnezeu, dar sunt convins că mulţi, printre care mă număr şi eu, vor trece cu vederea hibele atâta timp cât povestea va împleti cu cap elementele de mai sus. Îmi permit chiar să şi visez şi să sper la un titlu ca la (de) carte, nu de alta, dar băieţii şi fetele de la Piranha Bytes au ceva de dovedit lumii, dar mai ales gamerilor mai telenovelişti. Ar sublinia astfel faptul că nu sunt decât parţial vinovaţi de starea în care s-a găsit Gothic 3 în momentul lansării... „forţate". O palmă indirectă dată lui JoWood, distribuitorul şi deţinătorul francizei cu acelaşi nume, acelaşi care le-a luat copilul din casă şi l-a dat altcuiva. O


Casă de boier


Şi morţii mor, nu-i aşa?


Ascuţim şi cuţite de bucătărie

palmă care sper să-i oblige pe aceştia din urmă să contreze cu Gothic 4, vreau să spun, cu Arcania: A Gothic Tale (ce ţi-e şi cu americanii ăştia care sunt în stare să se sperie de un „4"), fără bug-uri. Ce vis... ce vis frumos! Cred că până şi telenoveliştii ar fi puşi în dificultate dacă s-ar întâmpla aşa.

Jucării noi…

Carenţele jocurilor anterioare pălesc însă în faţa pasiunii şi a atenţiei la detaliu, a profesionalismului, până la urmă, în anumite aspecte, de care a dat dovadă echipa Piranha Bytes. Iar aceste valenţe par că se răsfrâng şi asupra noului lor titlu, ba chiar sunt acompaniate de un bun simţ care le-a şoptit că nu are rost să reinventeze roata. Nu se mai pot folosi, e adevărat, de mitologia şi universul Gothic, dar tot ce am văzut până acum radiază în spiritul cu care ne-au obişnuit şi nu m-aş mira ca, după câţiva ani, mulţi să considere Risen adevăratul Gothic 4.

Orcii se odihnesc un pic şi vor lăsa locul… Doamne cât de puţine cuvinte avem când vine vorba de creaturi fantastice… căpcăunilor (ogres), la prima vedere la fel de dăştepţi ca cei zugrăviţi de poveşti. Comunitatea extraomenească e lăsată astfel în seama gnomilor (hai domne că ştim), aceştia din urmă fiind de fapt adevăraţii aborigeni ai Insulei Faranga, viitorul nostru loc de joacă.

„Demonii" (ghoules) vor lua locul zombilor, iar animale precum lupi, mistreţi sau vulturi ne vor da târcoale în locul arhişopârlelor, aici pe cale de dispariţie, ca toate care se respectă.

Singurii care au trecut testul timpului, logic dacă stăm să ne gândim, sunt scheletele, nu scheleţii, scheletele, că aşa spune Academia, care sper să se fi format şi ele, nu ei, ele, într-o comunitate de... războinice? E draci, de războinici, aşa cum am văzut prin Draconus.

Despre aventura Draconus v-aş fi povestit încă de la început, dacă nu mi-ar fi fost teamă că vă pierd pe drum, cu atât mai mult cu cât sistemul de luptă din Risen, o evoluţie


Avem port, avem şi comerţ


M-a făcut tata paznic la templu


Să-mi aducă acum cineva un pahar cu vodcă

a celui din Gothic, se aseamănă foarte mult cu cel de acolo. Lupte cu săbii, halebarde, arbalete, vrăji. Combo-uri spectaculoase şi o creştere în nivel ce se va reflecta în modul în care mânuieşti armele. O importanţă crescută a blocajelor cu scutul, armuri greoaie sau robe maleabile, la alegere, amulete şi alte talismane protective. Poţiuni, cu efecte multiple şi, sper eu, reţete pentru ele, plante otrăvitoare şi transformări. Deja îmi e poftă.


Războinic la ţară


Arbitru la centru


Iar o să-mi pută şosetele o lună...

... poveste nouă

Pentru că dacă n-ar fi greu, nu s-ar povesti, eroul nostru pune piciorul pe insulă în cel mai neprielnic moment posibil. Temple de mult uitate au revenit la suprafaţă, sute de lighioane au împânzit drumurile în timp ce inchiziţia nu lasă pe nimeni să intre sau să iasă din oraş. Parcă mă şi văd înfrăţit iniţial, mai mult de nevoie, cu o facţiune de tâlhari-contrabandişti care se folosesc de această situaţie sau, dacă am noroc, să ajung până acolo, dar mai ales să le atrag cumva atenţia, cu aşa-zişii templieri. Aşa-zişii pentru că sunt convins că şi aici facţiunile se vor desprinde de ceea ce par iniţial şi că producătorii vor avea grijă ca orice alegere să fie până la urmă una gri. De fapt, stratificarea socială, consecinţele acţiunilor tale şi viaţa activă a npc-urilor, dar şi crearea unei lumi credibile şi impresionante au fost ingredientele de bază ale Gothic-urilor şi nu văd de ce aici ar fi altfel. Sper doar să nu-şi dorească prea mult şi să nu reuşească să o scoată la capăt.

Sunt încântat de pasiunea cu care lucrează aceşti oameni, de la flash-ul interactiv de pe site-ul oficial (recomand) care stă pe post de prezentare şi seamănă cu un Myst al junglei şi până la felul în care ne învaţă Photoshop în încercarea lor de a explica prin câte etape a trecut logoul Risen până a ajuns să arate aşa cum arată acum.

Stau şi mă gândesc la experienţa căpătată de ei după trei Gothic-uri, la introducerea care lasă loc unor dezvoltări deosebite, susţinută şi de o grafică pe măsură, dar în acelaşi timp mă gândesc şi la cât de greu este să realizeze ce-şi propun ei de fiecare dată. Iar noi am devenit din ce în ce mai pretenţioşi, oare cât o să le iertăm, oare cât o să greşească? Avem aici toate premisele unui Joc al Anului, dar există frică în spatele acestor cuvinte. Frica dezamăgirii.

Am vrut, ca de obicei, să închei cu câteva întrebări retorice, dar am descoperit că multe dintre ele şi-au primit deja răspuns pe blogul oficial al jocului, aşa că am decis doar să vi le traduc pe cele mai importante, într-o ordine cât se poate de aleatoare: „Vor exista secvenţe renderizate şi ouă de Paşte?" „Da."; „Vor exista oameni graşi?" „Da, vor exista şi oameni supraponderali."; „Vor exista obiecte care ne vor mări atributele dacă le mâncăm sau le folosim cu precădere?" „Da."; „Vor exista femei în joc?" „Da"; „Vom putea clipi?" „Da."; „Dar să tragem la măsea?" „Cu siguranţă că da!".

P.S.: M-am răzgândit, bag şi eu câteva: „Veţi scoate o versiune separată pentru teritoriile australiene, fără sex şi droguri?" „Ă..."; „De ce totul pare vechi şi murdar? Atmosfera este una medievală, e adevărat, dar cum acţiunea se petrece în acele vremuri, îmi imaginez că aşezămintele, drumurile, construcţiile, erau relativ noi şi nu aveau aspectul actual." „Ă..."; „A fost Risen iniţial Gothic 4, pentru ca mai apoi JoWood să-şi ia jucăriile şi să plece?" „Ă... vă rog să mă scuzaţi, trebuie să ajung la o altă întâlnire".

■ ncv




UBISOFT
EXCLUSIVE
Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2
PRINCE of PERSIA
CSI:NY THE GAME
BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY
DIRECTOR'S CUT EDITION
ASSASSIN'S CREED
SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC
PRINCE of PERSIA TRILOGY
3 GAMES
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL TRILOGY
HEROES V OF MIGHT AND MAGIC GOLD EDITION
16+
18+
12+
7+

LEFT 4 DEAD 2

GEN FPS **PRODUCĂTOR** Valve **DISTRIBUITOR** Valve **LANSARE** 17 noiembrie 2009 **ON-LINE** www.l4d.com

„I've been working on a cocktail called Grounds for Divorce"

Nici nu vă închipuiţi cât de profetic (dacă profetic are grad de comparaţie) a fost primul versuleţ din cânticelul care acompania trailer-ul cinematic al primului Left 4 Dead. Ca un făcut, la E3 am aflat că Valve lucrează de zor la un cocktail care reprezintă un motiv serios pentru un divorţ zgomotos şi predominant petiţionistic dintre supuşii rotofeiului Gabe Newell şi o mână de fani supăraţi că vor primi un sequel de cincizeci de dolari în locul unui expansion de două'j'cinci. Valve îl numeşte Left 4 Dead 2, adică evoluţia normală a seriei, iar fanii dezamăgiţi se uită chiorâş la el, cam cum s-ar fi uitat apostolii la luda dacă ar fi aflat la timp din ce bani a fost plătită Cina cea de taină şi tradiţionalul bacşiş de douăzeci de procente. Eu unul îl numesc capitalism cu doi în coadă, iar dacă preacinstitul Bachus îmi va juca din nou feste cu o lună înainte de apariţia lui, voi repeta giumbuşlucul cu primul Left 4 Dead şi, între două sughiţuri de beţiv, îl voi plăti în avans ca un zombie beţiv şi dependent de şopingul online ce sunt. Adevăr vă spun vouă, consumatorilor, consumismul şi alcoolul merg mână în mână.

Nu ştiu dacă are rost să vă explic din nou principiile sănătoase care stau la baza preacinstitului Left 4 Dead Întâiul (adicătelea cooperativul cel mişto, versus-ul halucinant şi hergheliile îndrăcite de bipezi cenuşii în care goliţi încărcătoare întregi în speranţa că AI-ul mult lăudat şi negru la suflet ca păcura mai are o fărâmă de omenie în el şi va pune stavilă puhoiului de zombie cât să aveţi timp de o îmbucătură din burgerul ăla de pe birou), dar cum stăpânirea m-a însărcinat să vă livrez nu una, nu două, ci taman trei pagini de înţelepciune de pe Henternet, pronosticuri şi/sau profeţii, mă bate un gând năstruşnic să vă reîmprospătez puţin memoriile. Cu atât mai mult cu cât Left 4 Dead 2 pare a fi aceeaşi Mărie zombificată, puţin mai spoită şi trecută prin şcoala vieţii.

... cu 2-ul pe 4 călcând

Buun, să zicem că mâine dimineaţă, când vă e mahmureala mai dragă şi stomacul mai nesăţios după ceva curcubitacee murată, ieşiţi pe balcon să fumaţi o ţigară şi să aruncaţi ostentativ mucul în stratul de lalele întreţinut de pensionarul de la unu cu mari sacrificii financiare, din micuţa sa pensie care de-abia îi ajunge pentru medicamente şi margarină. Surpriză! Gardul viu,



Coadă la lapte

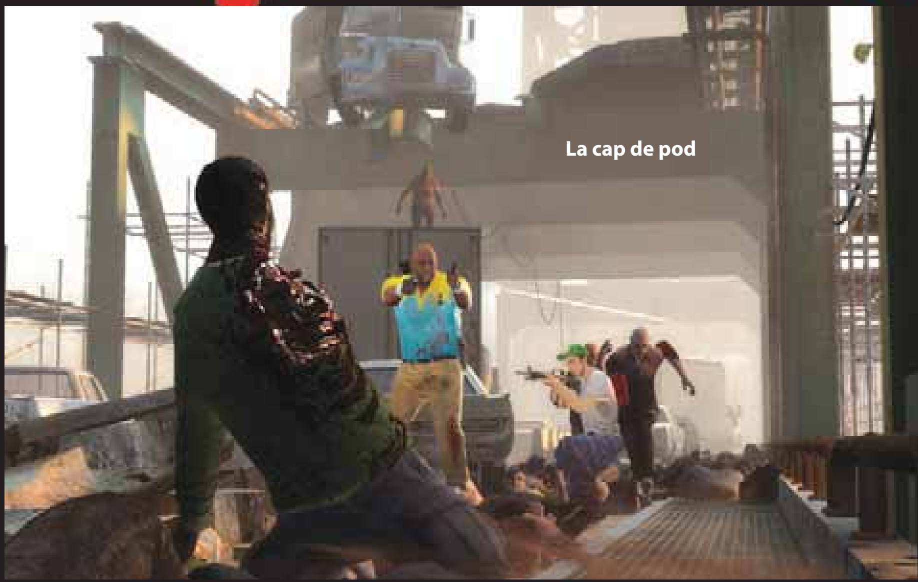


Focul Gheenei

care a fost ani la rândul ţinta cutiilor goale de bere, nu mai există, iar preacinstitele şi graţioasele lalele sunt călcate în picioare de un grup de cetăţeni suspecţi ale căror mormăituri ciudate nu prevestesc nimic bun. Nici ochii rubinii, sângele uscat de pe cămăşile zdrenţuite şi saliva de un verde crud, primăvăratic, care li se prelinge din colţurile guriţelor feciorelnice nu au darul de a vă alunga fiorul metafizic care v-a cuprins atunci când aţi început să bănuiţi că şleahta mormăitoare de sub balcon nu s-a strâns pentru şedinţa săptămânală a locatarilor. Dacă aţi căsca ochii şi urechile la prezicerile profetului Romero, v-aţi da seama instant că vă aflaţi în plină invazie de zombie, aţi înşfăca un M14 (dacă aţi fost prevăzători, sigur aveţi aşa ceva prin casă) şi aţi lua măsurile ne-

cesare supraviețuirii în aceste vremuri de restriște. Căutați câțiva supraviețuitori și încercați să vă croiți cărare prin pădurea de nemorți. Left 4 Dead este un asemenea „simulator" de dezastru ecologic și vă învață cum să procedați în caz de invazie. Pe internet. Alături de trei oameni, culeși din cele mai îndepărtate colțuri ale lumii (minunile internetului, frate Ghelasie!) sprintați ca niște gazele speriate, într-un glorios first person, pe autostrada informațională urmăriți, hărțuiți, hăcuiți, spârcuiți, amețiți (și alte câteva „iți"-uri complet necunoscute până la apariția lui Left 4 Dead) de cetele de nemorți umblători conduși de câțiva „boși" îndrăciți și controlați de un AI nemilos. O experiență extrem de plăcută, mai ales când e împărtășită cu cei dragi. Sau cu rușii cei dragi. E o adevărată plăcere să-i auzi cum se consumă la microfoane când cel mai prost din echipă (de obicei eu) primește Tank-ul. În fine, aveți un review (pe care, cel mai probabil, îl voi modifica puțin și republica atunci când stăpânirea îmi va pune pe birou copia de review a lui Left 4 Dead 2), eu mai am puțin și-mi fac norma la glume pe luna asta, deci nu mai are rost să insist.


Week-end cu zombie


La cap de pod

Bubba Novac

Valve a prezentat două din cele cinci campanii (mai mari decât cele din primul L4D, ni se promite că se pot juca la început în cele trei moduri, Co-Op, Versus și Survival), iar jurnaliștii mai norocoși de la publicațiile online cu greutate (și/sau cu bani pentru câteva bilete de avion) au apucat să se joace prinsea cu leșurile ambulante și, cu dărnicie, ne-au împărtășit din experiențele lor de supraviețuitori. La capătul celălalt al internetului ne aflăm noi (și Ziua de Apoi), frați buni întru iluminarea și pacificarea publicului jucător (și înjurător) de Left 4 Dead.


Dă-te prins, Nosferatule

Fanii blues-ului negru și ai bucătăriei cajun se vor bucura când vor afla că acțiunea s-a mutat în Sud. În Sudul lor cel mlăștinos, plin de salopete albastre, camionete, mâncăruri iuți și pușcoace. Una dintre cele două campanii, Swamp pe numele ei, ne va purta pașii printr-o mlaștină specifică sudului. Cele câteva screenshot-uri și scurtele trailer-e de gameplay cu subiectul „mlaștina" mi-au plăcut la nebunie, mai ales că noaptea eternă din Left 4 Dead a făcut puțin loc zilei. Yup, în Left 4 Dead 2, măcelul se desfășoară și ziua, la lumină. Sau dimineața pe răcoare, vorba cântecului. Campania The Parish (mai exact ultima misiune, prezentată la E3) se desfășoară în New Orleans, în plină zi. Poate nu știați, dar descreierata de Witch stă cuminte și plânge doar noaptea. Ziua preferă să umble teleleu măciucă și să sperie supraviețuitori. Sau să-i căsăpească scurt. Finalul campaniei se abate de la rețeta clasică (campează zece minute, fuga spre vehicul), supraviețuitorii fiind nevoiți să renunțe la camping-ul cel de toate zilele și să-și croiască hotărâți drum către un elicopter aflat la capătul unui pod plin de capcane. Și zombie.

Revenind la mlaștina cea umedă și infestată, campania Swamp vă va purta pașii printr-o mlaștină tipică Sudului, așa cum o știți din clasicii filmului horror. Atmosfera care răzbate din screenshot-uri și trailer-e este exact așa cum mi-am închipuit-o, adică una perfectă pentru un film/joc cu zombie. Ceața, umezeala, noroiul omniprezent, copacii contorsionați care capătă dimensiuni și forme fantastice în ceață pun mână de la mână și îți dau fiori reci pe șira spinării și, de ce nu, probabil vor reuși într-o mai mică sau mai mare măsură să inducă măcar puțină paranoia în jucătorii ceva mai influențabili. În plus, preacinstita mlaștină, așa cum a fost gândită ea de Mama Natură (și Tata Valve), nu e cel mai sigur loc de pe pământ în cazul unei epidemii de zombie. Unde mama naibii să te baricadezi în mlaștină, mai ales într-o mlaștină virtuală unde legea locală nu-ți dă voie să te cațeri în copaci?





Noroiosu'



Dansul Ploii

Colac peste pupăză (pupăza din Trei, căci probabil va exista şi un Left 4 Dead 3), AI Director-ul va deveni mult mai potent şi mai câinos la suflet şi, cel puţin aşa se laudă Valve, nu se va abţine doar să dirijeze haitele de zombie şi va acţiona şi asupra mediului înconjurător. Cum? Băieţii de la Valve n-au fost prea guralivi, dar măcar ne-au informat că AI-ul va putea închide anumite rute, forţând echipa de supravieţuitori să parcurgă alt traseu (mai periculos, poate) sau să adopte alte tactici, în funcţie de situaţie. Mai umblă vorba pe internet că s-a lucrat intensiv şi la momentele de crescendo din timpul campaniilor, care vor deveni mult mai complexe şi mai tensionate. Dacă în primul Left 4 Dead treaba era simplă, adică acţionai un întrerupător, sataniştii curgeau şuvoi, supravieţuitorii adoptau o poziţie defensivă şi aşteptau cuminţei (sau na, mai puţin cuminţi având în vedere cantitatea de turbaţi care le săreau la beregată) ca AI-ul să spună GATA!, situaţia se va schimba în Left 4 Dead 2 şi va încerca să elimine camping-ul ca tactică de supravieţuire în timpul unui asemenea moment de tensiune. Un trigger va determina AI-să spawneze zombie încontinuu până când veţi acţiona un al doilea trigger care opreşte invazia. Bineînţeles că pentru a face acest lucru va trebui să vă croiţi drum prin lanul de zombie care stă între voi şi obiectiv. Un alt exemplu, în campania The Parish, dacă-mi amintesc bine, va exista o parcare plină ochi cu automobile cu alarmă. la să vă văd dacă vă dă mâna să faceţi pe Rambo sau să aruncaţi un pipebomb într-un asemenea loc de pierzanie.

La capitolul zvonuri (sau promisiuni cu şanse mici de realizare) vă prezint următoarele: pentru a nu diviza prea tare comunitatea, ţin minte că Valve, prin reprezentanţii ei, vorbea despre integrarea campaniilor din L4D în L4D2. Eu nu cred aşa ceva până nu văd.

Two-by-Four

Menajeria de infectaţi n-a stat pe loc nici ea. Inamicii au crescut şi s-au înmulţit după bunul lor plac. Pe lângă clasicii Hunter, Tank, Smoker, Boomer şi Witch (care a căpătat abilităţi noi), vom fi încurcaţi în încercările noastre de supravieţuire de vreo câteva satane nounouţe. Charger-ul, un redneck mutant cu un singur braţ şi o salopetă azurie, este o versiune mai light a Tank-ului. Asta nu înseamnă că puteţi să scoateţi limba la el ca la orice infectat comun. În mlaştină vom fi atacaţi de Mudmen (dacă v-a prins ploaia la vreun concert mai sălbatic, ar trebui să-i recunoaşteţi), o variantă mai maro şi cu moţ a infectaţilor de zi cu zi. Câţiva inamici mai norocoşi au primit un costum Hazmat, care-i face imuni la foc şi la muniţia incendiară şi se zvoneşte că îşi vor face apariţia şi o mână de infectaţi cu riot shields (scuturile ălea faine mânuite de jandarmii hardcore), infectaţi sensibili doar la tacticile mai puţin ortodoxe (aka, „pe la spate", iertată fie-mi mitocănia).

La zombie noi, arme noi, cum spune proverbul. În consecinţă, cei patru supravieţuitori, alţii decât şleahta de zdrenţăroşi cu oo de oţel din primul L4D, vor fi binecuvântaţi de producători cu o mână de unelte noi şi apetisante (mai puţin pentru zombie, dar asta e, nu-i poţi mulţumi pe toţi). Fac o paranteză şi vă spun că nimic nu era mai frumos în Dead Rising decât să-i fugăreşti prin mall cu o crosă de golf pe ticăloşii care pofteau la creierul tău. Left 4 Dead 2 învaţă din succesul altora (cam târziu, în primul L4D am simţit lipsa unui toporaş credincios) şi introduce armele melee. Un toporaş ici, o bâtă de baseball (sau lacrosse?) colo, sfânta drujbă peste tot şi... *drumroll* o tigaie. Ciudată decizie, probabil luată în băşcălie de mulţi, dar dacă stai să te gândeşti, preacinstita tigaie şi muniţia incendiară (o altă găselniţă de-a lui L4D2) vor da un sens expresiei „From the frying pan into the fire" (un „din lac în puţ" al vesticului). Colecţia de arme de foc s-a îmbogăţit şi ea cu un AK47 şi probabil alte puşcoace pe care producătorii le ţin secrete. A, şi cu muniţia incendiară despre care v-am pomenit mai sus.



Bau!

Left 2 Buy

Ca să scurtăm povestea, că iarăşi mă întind mai mult decât mă cuprinde informaţia, făcând abstracţie de faptul că în data de 17 noiembrie 2009 va apărea sequel-ul aparent identic al unui joc apărut în decembrie 2008, motivele sunt destul de puternice să aşteptăm lansarea lui Left 4 Dead 2. Probabil ar fi fost mai frumos (şi mai benefic pentru longevitatea primului Left 4 Dead) să primim câteva DLC-uri şi un addon mai ieftinuţ, dar dacă Valve îşi face treaba cum trebuie şi nu va anunţa Left 4 Dead 3 la sfârşitul anului, am o bănuială că jumătate din guralivii înscrişi în grupul de boicot de pe Steam îşi vor trăda tovarăşii de suferinţă şi vor redeveni clienţii lui Valve.

■ **cioLAN**



Podul înalt

Seria de plăci grafice ASUS FORMULA

Performanțe de răcire cu 33% mai bune pentru momentele când se încinge competiția.





Într-o cursă de Formula 1, succesul se măsoară în milisecunde, atenția absolută pentru detalii fiind adeseori diferența între primul și al doilea loc. Este un fapt foarte bine înțeles de inginerii ASUS atunci când au dezvoltat seria de plăci grafice FORMULA. Sistemul de răcire inspirat din aerodinamica unei mașini de Formula 1 este cu 33% mai eficient în disiparea căldurii comparativ cu design-ul de referință. Capacul aerodinamic generează o circulație a aerului centralizată ce reduce interferența dintre aerul cald și cel rece. Cu un al doilea ciclu de disipare a căldurii generat de diferența de presiune dintre interiorul și exteriorul capacului, volumul de aer utilizat pentru răcire crește cu până la 7%. Plăcile de bază utilizează de asemenea tehnologia proprietară ASUS Micro Surface Treatment – suprafețe semi-sferice concave din aluminiu de înaltă densitate ce măresc suprafața totală expusă aerului, oferind o îmbunătățire de 14% în disiparea căldurii comparativ cu radiatoarele normale. La toate acestea se adaugă un ventilator rezistent la praf care asigură permanent maximul de eficiență. Aceasta mărește durata de viață cu până la 10.000 de ore, cu 25% mai mult decât plăcile video de pe piață la momentul actual.

* Performanțele reale pot varia în funcție de model și configurație

MAX PAYNE 3

GEN Action **PRODUCĂTOR** Rockstar Vancouver **DISTRIBUITOR** Rockstar Games **LANSARE** iarna 2009 **ON-LINE** rockstargames.com/maxpayne3

Jocul cu ciorbă de trendişoare

Trei lucruri sunt sigure pe lumea asta: moartea, taxele şi faptul că la Rockstar lucrează nişte tâmpiţi. Şi nu-s prea sigur de primele două. În schimb, am devenit ferm convins că Idiocracy nu e un film prost, ci un documentar filmat în departamentul de creaţie, secţia Max Payne 3. Că altfel nu-mi explic de ce ar vrea cineva să-şi bată joc de titlu în halul ăsta . În fine, preview-ul e mai jos, citiţi pe riscul vostru.

Aurolac e noul Arnold

Mă uit la primele screenshot-uri. Sunt nedumerit: ăsta e Max Payne 3 sau Bald Fat Constipated Hobo 3? Pe bune, unde e Max? Şi cine e cocalarul ăsta bărbos şi cu aere de ganster homeless? A, stai, ăsta e noul Max. Acum şi cu aromă de transpiraţie. Bleah.



Am mai văzut faza asta în Die Hard 1

Mda, m-am lămurit. Au trecut 12 ani



Ăsta nu e genul de om căruia să-i ceri un foc

de la evenimentele din jocul anterior. Moş Payne a lăsat cariera de poliţist în urmă şi a frecat duda pe ici, pe colo, prin tot soiul de job-uri de consultant securist, gardă de corp şi alte domenii conexe ciomăgitului şi ciuruitului profesionist. În final, omul eşuează într-o stare de semi-epavă în Brazilia. Mai exact în Sao Paolo, un orăşel liniştit ca Bucureştiul la prima mineriadă, unde toată suflarea ilegalistă e ocupată fie să moară, fie să omoare pe careva. Să aibă şi Mr. Payne carne de tun la îndemână când va fi cazul. Că va fi cazul.

Am zis semi-epavă mai sus? Am zis bine. Au trecut anii, a trecut şi tăria din ciolane, şi cheful de luptă cu sistemul ticăloşit american, şi pofta de mers la sală, şi rezistenţa la calmante. Din ce zic producătorii, acum vom avea pe mână o frumuseţe de junkie, că, deh, e trendy să ai un personaj dependent de droguri şi alcool. De probleme cu prostata au uitat să amintească, dar nu-i bai, o să fie star feature în Max Payne 4 – Geriatric Hero. Alături de cârjele dual-wielding, bullet-time permanent (că la 70 de ani te mişti doar în reluare) şi lupta cu scleroza din nivelul final.

Aşa, revenind. Moş Payne lucrează ca bodyguard pentru o familie bogată şi influentă din oraşelul brazilian. Îşi face de lucru pe unde nu trebuie, descoperă un ceva care nu miroase a bine, intră în bucluc până peste urechile lui Ghiţă Mureşan şi de-aici cred că e clar pentru toată lumea. Urmează kilograme de carne de tun, mii de decibeli împrăştiaţi de percutor, hectolitri de sânge virtual şi câteva ore bune de hârjoneală prin însorita Brazilie. Ceea ce sună bine dacă n-ar mirosi urât.

Grand Theft Payne

Vă plăcea atmosfera de film noir, New York-ul prins în ghearele nopţii şi personajele sale dubioase? Da? Foarte bine, le veţi regăsi pe toate… în titlurile precedente. Remedy Entertainment şi tătucul autor Sam Lake (Sami Järvi) se ocupă doar de Alan Wake, aşa că noul Payne va fi pus cap la cap de Rockstar Vancouver, nişte băieţi veseli care au venit la birou cu alte idei. Din ce am văzut până acum, Max Payne 3 e croit pe calapodul lui Grand Theft Auto: e călduros, tropical, puternic luminat de soare. Cu un vag miros de clonă ieftină. Încep să mă gândesc foarte serios dacă schimbarea asta de viziune creativă n-a fost determinată de următorul raţionament: „Alo, producţia, aici Marketingul. Băi, ia puneţi voi jocul ăla nou într-un decor de mare/soare/tare/doare, că noi credem că dă mai bine în cadru. Ce New York? Ce noapte? Ce film noir şi Humphrey Bogart? Lasă, astea-s vrăjeli. Dacă GTA s-a vândut bine, înseamnă că şi ăsta va vinde la fel. Deci nu uitaţi: soare, plajă, pipiţe în bikini, da?"

A doua chestie care nu-mi dă pace nici să mă baţi e noua mutră a lui Payne, discutată destul mai sus. Mai



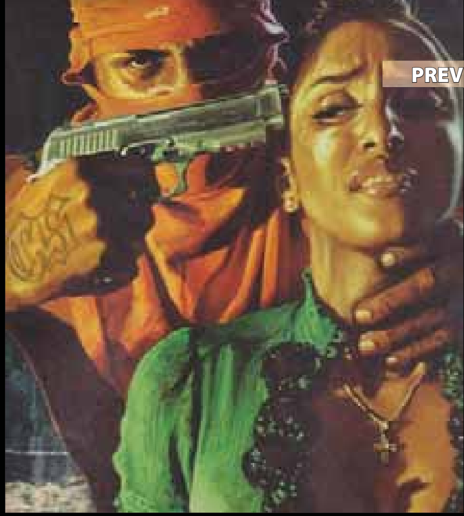
Şi brazilienii au batalioane de ninja

adaug doar că seamănă izbitor cu un anume Sam Fisher, băgat la închisoare de Ubisoft sub acuzaţia de „continuare a seriei". Asemănare pe care aş fi înţeles-o dacă porneau un joc de la zero („hai să





Ții cu AC Milan? Mori, mă!





Vizită într-un hotel românesc de 5 stele

punem o mutră de pârnăiaş, că e la modă şi impresionează puberii"), dar nu când lucrezi cu o figură cu un capital imens de notorietate şi simpatie. Şi ca să fie tacâmul complet, James McCaffrey (vocea lui Max din jocurile precedente) a fost trimis după ţigări. Că e nevoie de o nouă voce.

Non trages, don Semaca, soy yo, El Lăscarică!

Intrând puţin în dulapul cu amănunte tehnice, mai adaug că Rockstar se laudă că Max Payne 3 va avea prin buzunare cam aceleaşi dotări din GTA IV: Natural Motion



Remarcaţi cât de detaliată e figura? A, nu e figura?

şi engine-ul RAGE, plus câteva îmbunătăţiri fizice. În traducere liberă, cine mişcă mort o va face cât mai original cu putinţă, cu grijă mare ca nu cumva moartea lui în slow-motion să semene cumva cu finalul colegului de mai devreme. Măcar atâta satisfacţie să aibă şi el în timp ce jucătorul îşi reîncarcă arsenalul de prost gust, umplut până la refuz de arme sofisticate, fie câte una pentru fiecare mână, fie una de neam prost pentru amândouă.

O chestie interesantă care-şi face loc cu coatele în noul joc e ideea că te poţi ascunde de gloanţe prin mediul înconjurător. Mai o cutie, mai un butoi, mai un inamic asupra căruia te-ai năpustit pe neaşteptate şi pe care acum îl foloseşti cu nesimţire drept scut uman. Avem di tăti, vorba poetului de peste Prut.

Nu ştiu în ce măsură va afecta chestia asta stilul de luptă bazat pe bullet-time din belşug şi bullet fix între ochi. Rockstar promite că „nu prea". Chestie pe care aş avea tendinţa s-o cred; ăştia nu-s celebri pentru gameplay fuşerit. Pe de altă parte, încă mă întreb în ce mod vor schimba din nou bullet-time-ul, chestie promisă şi lăsată în plin mister. M-aş bucura să revină la stilul din jocul original, adică ăla care a adus celebritatea şi farmecul jocului.

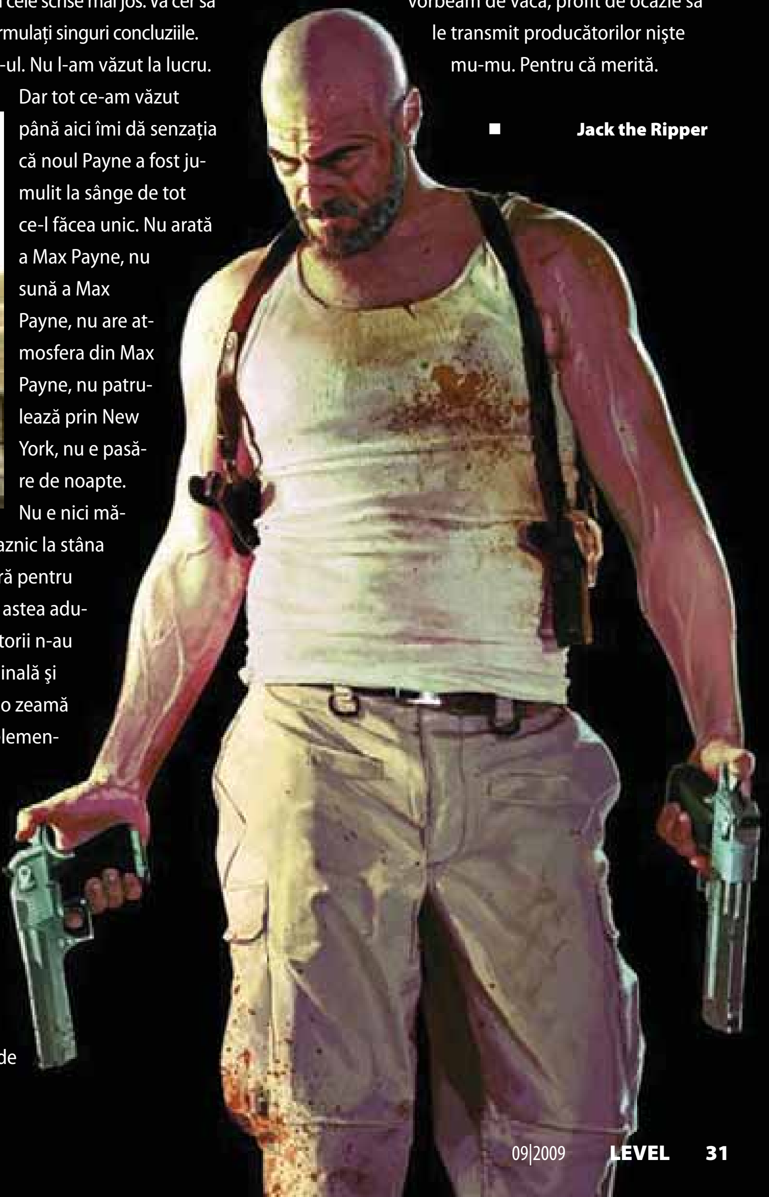
Finalul revoltător

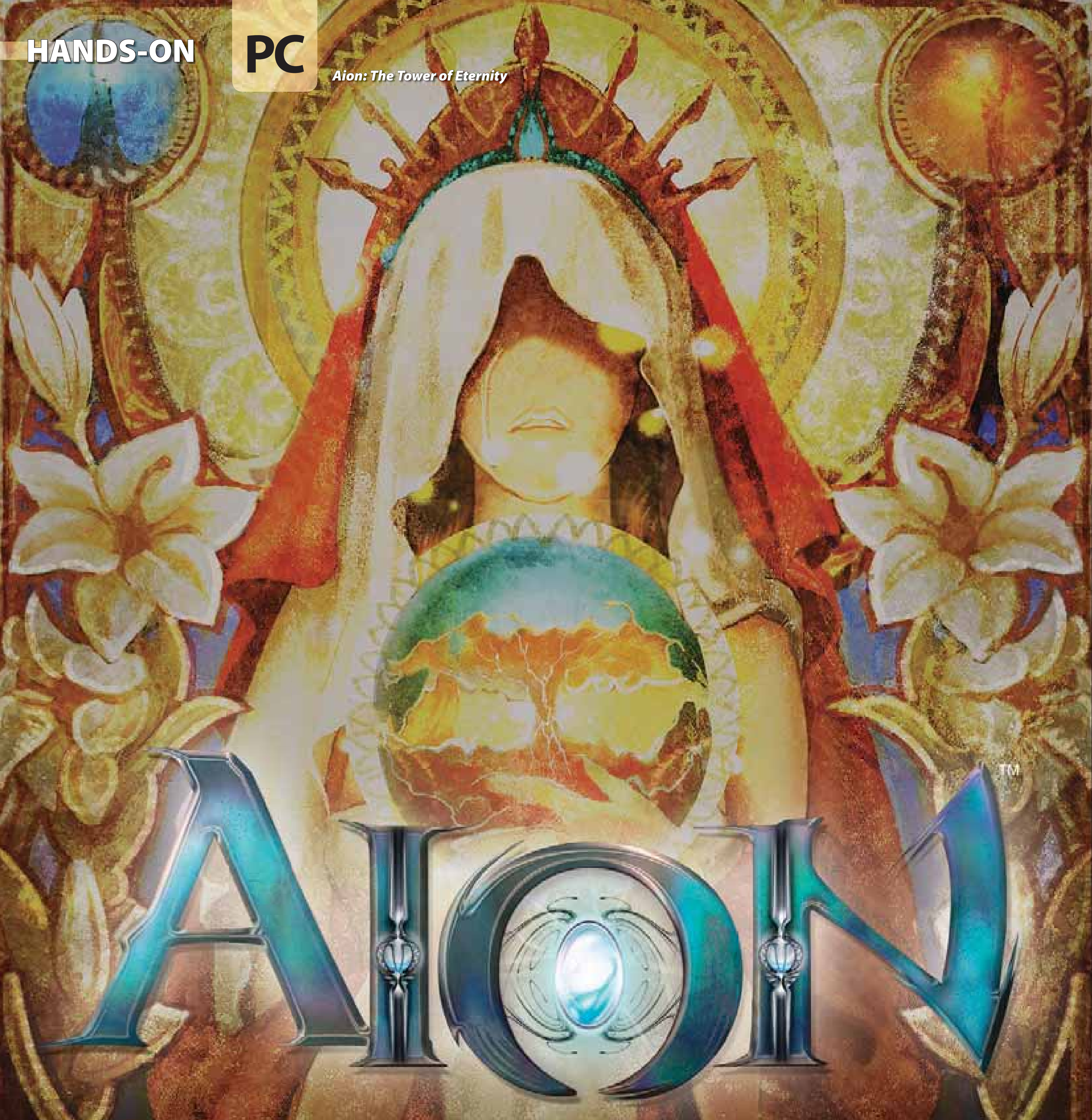
Ăsta e un paragraf subiectiv. Bazat pe raţiune, pe experienţă şi pe un dram de intuiţie ludică. Sper să n-am dreptate. Nu vă cer să credeţi în cele scrise mai jos. Vă cer să citiţi, să băgaţi la cap şi să vă formulaţi singuri concluziile.

Nu comentez gameplay-ul. Nu l-am văzut la lucru. Dar tot ce-am văzut până aici îmi dă senzaţia că noul Payne a fost jumulit la sânge de tot ce-l făcea unic. Nu arată a Max Payne, nu sună a Max Payne, nu are atmosfera din Max Payne, nu patrulează prin New York, nu e pasăre de noapte. Nu e nici măcar poliţist, ci un amărât de paznic la stâna de gangsteri într-o ţară celebră pentru Sepultura şi telenovele. Toate astea adunate par să spună că producătorii n-au destulă încredere în seria originală şi preferă să fiarbă noul joc într-o zeamă în care zac de-a valma toate elementele trendineze ale industriei. Pentru că întotdeauna se vor găsi destui dobitoci să guiţe „e ca GTA care se împuşcă, frate!" şi să cumpere.

Ştiu: eu am promovat întotdeauna ideea că un preview ar trebui să fie mai subţire în critici. Că nu poţi să judeci fără să testezi. Ei bine, de data asta las baltă teoria şi o spun direct: Max Payne 3 are toate şansele să fie fix de valoarea ultimului Indiana Jones. Adică filmul în care Indy era făcut poştă de George Lucas, Spielberg, o divizie de storm trooperi şi o vacă galactică (mulţumiri creatorilor South Park pentru episodul ăla explicativ). Că tot vorbeam de vacă, profit de ocazie să le transmit producătorilor nişte mu-mu. Pentru că merită.

■ **Jack the Ripper**





GEN Strategie/RPG **PRODUCĂTOR** NCsoft **DISTRIBUITOR** NCsoft **LANSARE** Septembrie 2009 **ON-LINE** eu.aiononline.com

Îngerii printre noi

De când internetul este la fel de comun ca şi televizorul color, industria jocurilor se află într-o continuă revoluţie şi expansiune. Nu mă refer posibilitatea de a pirata şi descărca jocurile gratuit de pe torrente, ci la amploarea pe care partea de multiplayer a luat-o. Ba chiar mai mult. Unele dintre cele mai aşteptate şi mai jucate jocuri sunt cele care au conţinut exclusiv online. Nu poţi ca de fiecare dată când te gândeşti la un joc exclusiv online să nu te gândeşti direct la World of Warcraft. La fel, nici producătorii de jocuri nu pot să nu ia în calcul cei aproape 12 milioane de plătitori de taxă lunară pe care cei de la Blizzard i-au subjugat cu cel mai de succes joc din istorie. Cele aproximativ 180 de milioane de dolari ce intră lunar în buzunarul Blizzard sunt ca o Fata Morgana pentru oricine poate scoate ceva din aceeaşi gamă de jocuri. Astfel că şi cei de la NCsoft se zbat acum pentru un loc pe podiumul celor premiaţi cu sume fabuloase de bani. Bani ce vin din buzunarele noastre. Bani pe care îi dăm de bună voie şi nesiliţi de nimeni. Locul întâi ocupat de Blizzard de multă vreme îi atrage invidie din partea competiţiei şi motivează producătorii de jocuri să scoată ceva, orice, care poate-poate prinde lumea în mrejele sale.

Atreia, lumea divizată

Niciun joc al zilelor noastre nu este complet fără o poveste interesantă în spate. Vremea când doar gameplay-ul conta s-a dus. Lumea doreşte imersiune, doreşte să se simtă specială, vrea ca acţiunile sale să se reflecte asupra celorlalţi, toţi vor să fie zei. Iată că


O lume a pierzaniei şi a dezmăţului

NCsoft vrea să ne ofere acest lucru. Folosindu-se de un univers nou creat special pentru Aion, NCsoft ne oferă posibilitatea de a atinge stadiul de nemuritor, de a prinde aripi într-un univers unde ceea ce faci contează.

Să vedem cum ajungem să prindem aripi, fără a ne scăpa într-un Red Bull. Aion, o zeitate ce există de când lumea şi pământul şi care se manifestă fizic sub forma unui turn imens, s-a hotărât într-o zi să creeze lumea. Aion a zis: „Să fie lumină!" şi a fost lumină. Aion a văzut că lumina era bună. Astfel a luat naştere Atreia, o lume în care trăiau laolaltă oamenii şi draken-ii. Draken-ii au fost creaţi pentru a fi cei care stăpânesc Atreia, lucru pe care l-au făcut imediat. Toată lumea coexista în pace şi prietenie, până când cinci draken-i au încercat să îşi depăşească condiţia, i-au unit pe toţi draken-ii într-o armată cunoscută sub numele de Balaur (simt miros de talpă de român pe undeva prin echipa producătoare) şi au pornit o luptă acerbă împotriva lui Aion, încercând să-l doboare de pe tronul de stăpân atotputernic.

Ca orice zeu, Aion s-a cam supărat şi a creat repede 12 entităţi cunoscute sub numele de Empyrean Lords, cărora le-a oferit controlul unei materii foarte puternice, numite Aether. Aceşti lorzi au pornit instantaneu un război împotriva balaurilor şi i-au alungat pe aceştia de la bazele Turnului Eternităţii. Pentru a-l proteja împotriva unor atacuri imediate, au ridicat o barieră protectoare în jurul turnului, numită Aetheric Shield. Deoarece lumea înconjurătoare nu era deloc în siguranţă, la adăpostul acestui scut au fugit şi restul raselor de pe planetă, inclusiv cei câţiva oameni care reuşiseră să supravieţuiască.

Aşa a pornit războiul ce avea să dureze un mileniu. După o mie de ani de conflicte, lorzii s-au cam săturat de această luptă continuă şi au scindat în două grupuri. Unul care dorea să eradice complet armata balaur şi al doilea care dorea pacea. Până la urmă, cel de-al doilea a câştigat şi astfel s-a oferit pacea draken-ilor. Nimeni nu ştie ce s-a întâmplat la conferinţa de pace, dar se ştiu foarte bine consecinţele. Turnul a fost distrus, iar lumea a fost spartă în două bucăţi. Una ce va fi scăldată continuu în soare şi o alta ce va trăi în beznă continuă. Oamenii blocaţi pe cele două bucăţi ale planetei au fost nevoiţi să se adapteze condiţiilor. În partea de sus, cea aruncată în întuneric etern, s-au dezvoltat Asmodienii, iar în cea luminoasă, s-au scăldat în şuvoaiele de lumină cei cunoscuţi sub numele de Elyos.

Odată cu trecerea timpului, au început să se găsească portaluri între cele două lumi şi războiul a reizbucnit, dar de data aceasta între cele două rase ce erau odată doar una şi lorzii aferenţi fiecăreia. Nu mică le-a fost surpriza când au descoperit că în vidul ce separa cele două lumi, denumit Abyss, pluteau rămăşite din ce era odată Turnul Eternităţii, dar şi armata Balaur ce rămăsese blocată în această închisoare pentru foarte multă vreme. Evident, lupta capătă noi valenţe.

Şi totuşi aripile

Spuneam mai devreme că oamenii prind aripi şi acced la condiţia de nemuritor. Aceeaşi materie care le oferă Empyrean Lords-ilor puterile necesare pentru a lupta împotriva balaurilor poate ajuta omenirea să cucerească poziţia de zeu. Cei care merită se trezesc la un moment dat că datorită faptelor lor sunt aleşi să intre în societatea celor cunoscuţi sub numele de Daeva şi primesc dreptul de a purta aripi. Acest moment, pe care noi ca jucători îl vom cunoaşte la nivelul 10, este cel mai important din viaţa lor şi este momentul în care sunt cel mai aproape de Aion, iar deciziile pe care le vor lua vor afecta toată lumea din jur. Deşi faza cu aripile sună extraordinar, echivalentul unui flying mount din wow pe care îl primeşti în prima zi de joacă nu este chiar atât de minunat. Zonele în care apuci să le foloseşti nu sunt





chiar atât de numeroase, limitându-se la orașele mari și în Abbys. Zonele de leveling nu permit zborul, cel puțin nu în momentul în care eu creșteam în nivel în beta. Poate se va schimba cu timpul sau vei primi acest drept la nivel maxim. Vom vedea.

Un pic dezamăgitor a fost momentul în care am ajuns la alegerea rasei pentru clasa pe care am ales-o să o joc. Obișnuit ca în majoritatea jocurilor online de până acum, ca fiecare facțiune din joc să aibă mai multe rase care îi aparțin, fiecare cu șmecheriile sale speciale, am fost un pic surprins să văd că Aion nu îți permite așa ceva. Deși cunoșteam ceva din lore-ul jocului înainte de a pune mâna pe el, eram convins că fiecare facțiune din joc are și alte rase ce au jurat credință cauzei îmbrățișate. Mai ales că imaginile ce împânzeau internetul prezentau tot felul de lighioane care mai de care mai interesante. Dar nu. Trebuie să te mulțumești doar cu Elyos sau cu Asmodienii. Surpriza a venit în momentul în care am ajuns la capitolul personalizare. Cum sunt un maniac al personalizării personajelor în jocurile online, am avut minunata ocazie de a petrece aproape o oră pentru a-mi aranja personajul după propria mea inimă. Simțul meu estetic a avut de unde alege. Este cel mai tare sistem de personalizare pe care am avut ocazia să îl întâlnesc.

Să trecem și la capitolul clase. La început, ele sunt patru mari și late. Poți alege să fii mag, warrior, scout sau priest. În momentul în care vei deveni Daeva, vei fi nevoit să îți alegi o specializare. Astfel magul va deveni sorcerer sau spirit master, warrior-ul va fi gladiator sau templar, scout-ul se va transforma fie în ranger, fie în assassin, iar priest-ul în chanter sau cleric. Nu știu cât de inteligentă este această mișcare din partea celor de la NCsoft, deoarece la un moment dat, omul va vrea să își schimbe rolul. Un exemplu ar fi cel al priest-ului. La nivelul 10, el trebuie să aleagă între cleric și chanter. Adică într-un rol de healer 100%, cu implicații majore asupra modului în care va face leveling (greu, foarte greu), sau chanter, adică un fel de paladin ce dă tare în gură cu măciuca și este și destul de bun la healing. Ca chanter vei face level foarte repede, dar ce rol vei avea când ajungi la nivel maxim? O clasă hibrid, care nu excelează la niciun capitol. Poate cei de la NCsoft ar trebui să se gândească la un sistem de resetare a alegerii făcute la nivelul 10, pentru a nu obliga lumea să mai crească un personaj după ce a ajuns cu unul la nivel maxim și să realizeze că nu se potrivește rolului pe care ar vrea să îl îndeplinească în cadrul unei ghilde.

Nici ideea mea nu este strălucită, deoarece cel puțin două dintre cele două clase sunt complet diferite. Spre exemplu, ranger-ul (un fel de hunter pentru cei care cunosc WoW) și asasinul (echivalentul rogue-ului). Ranger-ul este o profesie ce se bazează pe atacurile de la distanță și pe forța unui animal aflat în subordine. Complet diferit de asasin, care se bazează pe atacurile rapide din stealth, de la apropiere. Două clase complet diferite ca stil de joc și ca abordare. Dar sunt sigur că se va găsi o soluție viabilă la momentul oportun.

Stilul de joc abordat este foarte asemănător cu cel din Age of Conan. Atacurile de bază se vor ramifica odată cu creșterea în nivel și vor deschide alte lovituri ce se pot da la intervale nu chiar atât de dese ca cele de bază. Astfel după ce vei da un șut în gură, timp de două secunde vei avea ocazia de a-i și băga degetele în ochi adversarului pentru a-l orbi, scăzându-i astfel șansa de hit, sau să-i pui o piedică pentru a nu mai putea lovi până nu se ridică de pe jos.


Ți-am luat glanda!


Enorm de multe opțiuni la capitolul de personalizare


Sunt fratele mai mic a lui Rayden





Omul negru



Aceste lovituri ramificate însă nu se obţin pe un sistem de talente asemănător celui din WoW, sau Warhammer Online. O mare problemă, deoarece toţi jucătorii aceeaşi clase, vor avea exact acelaşi tip de personaje. Nimic mai special, nici un fel de provocare în a personaliza stilul de joc al unei clase. Toţi vor fi o apă ş-un pământ.

Un punct forte al jocului şi care m-a impresionat din primul moment a fost varietatea echipamentului şi posibilitatea de a-l îmbunătăţi prin enchant-uri şi prin pietre magice cu diferite proprietăţi chiar de la nivelul 1. Astfel, când se ajunge la nivel maxim, fiecare va ştii direct ce fel de enchant-uri şi manastones trebuie să folosească pentru a-şi atinge potenţialul maxim.

De asemenea, la nivelul 20, după un şir de quest-uri destul de lung, orice Daeva poate echipa Stigma Stones. Aceste Stigma Stones îi permit celui care le echipează să folosească arme sau abilităţi ce altfel ar fi interzise clasei sale. Povestea acestor Stigma Stones este chiar interesantă, deoarece ele sunt nişte pietre magice în care sălăşluiesc spiritele unor Daeva morţi şi de fapt te foloseşti de cunoştinţele acestora pentru a accesa abilităţi inaccesibile ţie altfel.



Manga şi cu tanga

Una dintre marile probleme ale jocului şi care ar fi motivul pentru care multă lume va tinde să îl ignore este latura sa manga. Eu, unul, nu am fost deranjat de modul în care personajele arată şi vorbesc, dar am prieteni care după o singură privire aruncată jocului au strâmbat din nas şi mi-au promis că nu se ating de el. Deşi caută cu disperare un surogat pentru WoW.

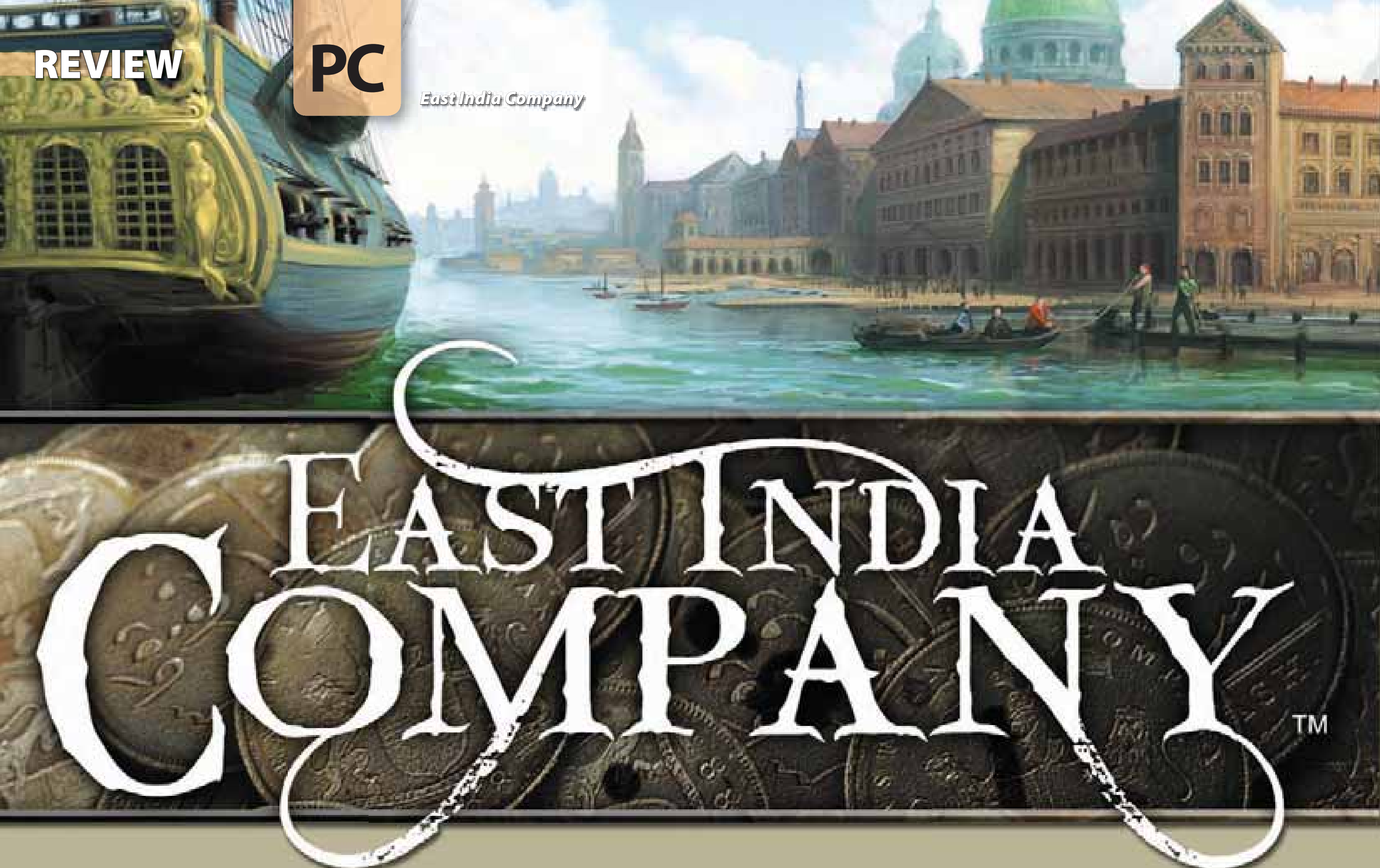
Ca prezentare grafică, jocul arată minunat. Se foloseşte la maximum de posibilităţile de randare ale Cry engine-ului şi rupe în paişpe sistemele mai puţin performante. Chiar mă gândesc cu groază la momentul în care voi ajunge să fiu într-un raid în care toată lumea aruncă cu aurore boreale din degete, iar calculatorul se va îneca cu toate şuvoaiele de luminiţe ce curg pe ţeava internetului.

Realizarea estetică a mediului înconjurător, a animalelor şi a personajelor este de zile mari. Totul este făcut cu artă şi cu o mare atenţie la detalii. Dar stilul abordat nu este pe gustul tuturor. Vei întâlni personaje din jocurile Tamagochi la tot pasul, iar personajul de sub controlul tău arată ca un mini Son Goku în armură strălucitoare. Eu am reuşit totuşi să trec peste şi să mă bucur de atmosfera faină din joc.

Dar la fel de impresionat am fost şi de Age of Conan şi de Warhammer Online după primele două zile de joc.

■ **Koniec**





Am inventat cuvântul „neorie”

Dacă nu mă înşală memoria, nu prea s-au făcut jocuri care să trateze vremea marilor Companii comerciale ce au exploatat resursele Estului. Îndeobşte, obiectivul predilect al genului era aventura din Vest - Caraibele, Americile - sub spectrul ademenitor al aurului şi al pirateriei. Probabil că era nevoie de un titlu mai serios, precum Empire: Total War, ca să ajungem să vedem abordate (sic!) şi rutele comerciale ale Orientului, cele către Indii. Dar, dacă în review-ul la ultima apariţie din seria Total War am remarcat negativ absenţa marilor Companii comerciale care au definit economia statelor puternice ale Europei, iată că Dumnezeul celor ce se joacă a părut să audă ceva bombăneli dinspre fanii genului strategic: tocmai a apărut East India Company, care ce credeţi că tratează? Păi, chiar vremea Companiilor comerciale orientale...

Un Empire mai mic

În campania sa cea mare, East India Company începe în secolul al XVII-lea, cu 8 facţiuni europene ce se luptă pentru supremaţia pe teatrul comercial al rutei Europa - Indii. Practic, în partea sa strategică, harta jocului cuprinde regiunile de coastă ale Europei, Africii, Asiei şi Indiei, plus ceva din insulele din nord-estul Oceanului Indian. Şi cam atât, restul uscatului este strict decorativ şi nu are nici un rol în mecanica jocului.


Coasta mamei mele Patrii

Pe lângă harta mare, strategică, există şi o vedere de detaliu a portului. Acolo ai acces la flotele aflate în port şi la construcţiile specifice acestuia, care sunt de patru feluri: docul, depozitul, punctul comercial şi primăria. În docuri se construiesc navele pe care le cumperi, în depozit se poate stoca marfa în aşteptarea unui preţ mai bun pentru a fi vândută, iar la punctul comercial se fac vânzările şi cumpărările. Aceste clădiri pot fi upgradate până la nivelul patru, ceea ce consumă anumite resurse şi bani. Upgradeurile sunt generice, având rol numai în creşterea capacităţii sau în accesul la nave mai bune, fără nici un avantaj colateral sau încrucişat.


Portul - grafică mizerabilă şi inutilă

În porturi există diverse bunuri ce pot fi cumpărate, spre a fi vândute cu profit în alte porturi. Esenţială în economia jocului este existenţa aşa-numitului MTI (Main Trading Item - cum ar veni, marfă principală), care este reprezentată de produsul specific pus în vânzare de fiecare port din Indii sau Africa. De regulă este vorba de mărfuri exotice, precum ceaiul, mătasea, mirodeniile, fil-



deșul, porțelanul. Acest MTI este unul per port și obiectivul economic al jocului este acela de a transporta cantități cât mai mari din aceste MTI-uri către porturile din Europa și de a le vinde acolo, la un preț cât mai bun.

Pe ei, pe nava lor

Evident, aici intervine competiția - și celelalte facțiuni vor să facă același lucru. În acest scop, cu toții încearcă să-și facă flote cu capacități de transport cât mai mari, dar și nave militare de escortă cât mai bine dotate. Este avantajos și să cucerești porturile îndepărtate, pentru a avea acces la toate clădirile și upgradeurile posibile, dar și pentru a avea prețuri preferențiale. Un port exotic căzut în mâini inamice îți va micșora serios opțiunile comerciale.

Dat fiind că resursele sunt limitate, este inevitabil să se ajungă la confruntare. Chiar dacă la început diplomația dă rezultate, câtă vreme toți sunt mici, pe măsură ce campania înaintează se ajunge tot mai mult la alianțe și inamiciții ce se cer echilibrate prin război. Iar aici intervine cea de-a treia vedere disponibilă în joc, anume cea tactică. Este vorba despre lupta propriu-zisă pe mare, în care ai acces, într-un mod foarte asemănător cu cel din Empire: Total War, la flote, dar și la nave individuale, pentru a duce lupta directă, nemijlocită, cu inamicul.

Negustorie fără gust

Toate ar fi bune și frumoase în East India Company, dacă nu ar fi atât de liniare. Vreau să spun, dacă mă uit la clădiri - puține și cu upgradeuri simple, direct cantitative - nu văd nimic nou, nici interesant. Comerțul nu este decât o plicticoasă plimbare de cifre, de la cumpărare către profit. Navele sunt puține ca model, fără variante și upgradeuri. Singurul lucru mai răsărit sub acest aspect sunt amiralii flotelor, care pot crește în nivel și căpăta diverse skill-uri. Unele sunt permanente și pasive, aducând avantaje la manevră, moral, dotare, altele sunt temporare și pot fi activate la anumite intervale de timp, pentru un anumit interval de timp, pe parcursul bătăliei. Înclin să spun că ăsta este singurul lucru neliniar din joc, în contextul în care AI-ul, oponentul artificial, nu te scoate afară de pe hartă cu îndemânarea lui, nici tactic, nici strategic.



La exploatați



Bărcuțe robotind

Astfel, avem două izvoare de liniaritate în East India Company. Primul este dat de lipsa interconexiunilor între elementele jocului. Toate dezvoltările se desfășoară liniar, fără alte legături cu celelalte componente ale evoluției facțiunii decât banii și resursele. Lipsa unui arbore tehnologic - element care asigura multe interconexiuni în Empire: TW - aduce cu sine lipsa unor decizii care să alcătuiască un arbore al dezvoltării cu repercusiuni multiple și posibilități de a surprinde și te surprinde.

Apoi, resursele sunt bătute în cuie. De la începutul și până la sfârșitul campaniei, resursele se află în același loc, vizibil în permanență. Nu apar resurse noi odată cu trecerea timpului, și nu există altă fluctuație majoră în disponibilitatea acestora decât cucerirea unui port de către inamici. Vreau să vă amintesc faptul că în Imperialism resursele se descopereau prin prospecțiune și/sau explorare - în East India Company această parte lipsește, ceea ce taie din elanul aventurii și descoperirii și nu rupe deloc liniaritatea cronică. Totuși, măcar acolo unde se face comerț cu pietre prețioase nu ar fi stricat o țără de prospectare. De altfel, anumite minerale și esențe lemnoase erau importate din Orient, și nici acestea nu apăreau din senin, ci prin explorare, pe măsura instalării cererii - dar lipsesc în joc.

Nemultinaționala antiglobalizare

Este perfect adevărat faptul că în perioada istorică în care au apărut marile Companii comerciale, etapa explorării (nu a prospecțiunilor) era cam încheiată. Iar jocul se concentrează strict pe aceste Companii, nu-i așa? Deci, nu ar trebui să-i reproșez sub nici o formă o asemenea lipsă. Bun, atunci o să-i reproșez tocmai faptul că, deși abordează numai vremea și spațiul Companiilor, nu o face de așa natură încât să nu fie liniar și plictisitor. Dacă tot pui microscopul pe ceva, măcar fă să se vadă și câteva din firișoarele care leagă chestiile alea care se



E de rău. De mare



agită de mama focului în lichidul de sub obiectiv...

Adică, nu există o interferenţă mai serioasă cu uscatul, cu elementele politice şi economice ce defineau situaţia momentului. Jocul nu este decât un perpetuu management contabilicesc al plimbării flotelor, ce nu ţine cont de realitatea istorică, în care Companiile comerciale erau actanţi majori în politica, societatea, economia întreagă a vremii, asta fără a pune la socoteală jocul intens dintre aceste state în stat, cum au devenit până la urmă, şi capitala mumă, deseori punctat cu afaceri monstruoase de spionaj intern şi internaţional.

Până la urmă, în secţiunea strategică, partea cea mai palpitantă a jocului este dată de dificultatea de a îndeplini diversele misiuni care ţi se dau - de regulă, ordine comerciale legate de importuri - pe care trebuie să le aduci la bun sfârşit într-un timp dat. Deoarece jocul se desfăşoară la nivel strategic în timp real, trebuie să dai mărunt din mouse, cu ochii în cinşpe', ca să le potriveşti pe toate după cum ţi se cere. După ce ai mai multe flote şi mai capeţi şi câţiva duşmani, managementul ăsta în timp real devine obositor, iar apoi plictisitor. Este adevărat că poţi automatiza rutele flotelor, dar misiunile presupun tocmai scoaterea din ruta obişnuită şi executarea unei comenzi comerciale noi, so, go figure.



Oamenii mei

Iar unele misiuni, pentru a fi duse la bun sfârşit, trebuie executate simultan, cu mai multe flote. Chiar dacă te foloseşti de posibilitatea pe care jocul ţi-o dă, de a încetini sau accelera scurgerea timpului, tot devine un stres întreg această jonglerie în timp real. Eu un sunt un mag al mouse-ului, iar atenţia mea distributivă se concentrează pe elemente calitative, cum ar fi deciziile pe care le iei în jocuri de strategie inspirate, precum Empire: TW, Imperialism, Civilization, Hearts of Iron, Europa Universalis şi tot aşa. De aceea, poate starcraftiştii şi ageofempireiştii să găsească vreo bucurie în vânzoleala indignă din East India Company. Eu zic pas.

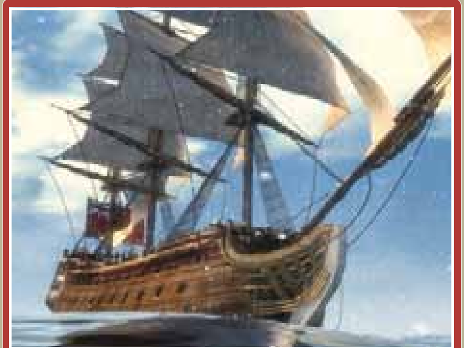
Caută un om, jucătorule!

Şi zic pas şi pentru că secţiunea tactică a jocului, cea de bătălie navală, mie nu mi-a spus nimic nou şi/sau interesant. Zău dacă nu îmi convine mai mult lupta navală din Empire, dacă se repară diversele sale bug-uri. E drept că în East India Company parcă lucrurile sunt mai hardcore şi se desfăşoară mult mai lent şi nespectaculos, exact ca într-o bătălie navală pe bune, dar, când ajungi într-o asemenea luptă plictisit deja de oboseala contabilicească şi mousărească din secţiunea strategică, parcă nu mai ai vlaga şi elanul necesare pentru a te bucura de partea mai reuşită a jocului - cea tactică. Din nefericire, în această secţiune nu se află şi cucerirea porturilor. La modul cel mai stupid cu putinţă, atacurile asupra porturilor se rezolvă automat, pe baza calculării raportului de forţe dintre tine şi apărători. Damn it, suntem în anul 2009, aşa ceva mi se pare absolut inadmisibil!

Există, din punctul meu de vedere, o singură salvare pentru East India Company. După cum vă mai spuneam şi în alt review, unele jocuri, precum Shogun Total War sau primul Medieval din aceeaşi serie, au o atractivitate şi o dinamică deosebită ce provine tocmai din simplitatea regulilor ce le guvernează - simularea se bazează pe un model mai puţin detaliat al realităţii, dar benefic pentru atractivitatea şi fluenţa gameplay-ului, exact cum este cazul în şah. East India Company este foarte simplu şi liniar, dar asta poate deveni un avantaj atunci când joci în multiplayer. Acolo, pe baza regulilor simple ale acestui titlu, situaţia se schimbă în bine. Ceea ce campania în single este doar o suită de manevre repetitive şi plictisitoare, în multi este o sursă de surprize aduse de factorul uman. Întocmai ca la şah, poţi avea parte de o experienţă interesantă, care nu este grevată de o dimensiune foarte mare a secţiunii strategice şi de un timp mult prea îndelungat de joc, cum s-ar putea întâmpla în seria Total War. După mine, aici este nişa în care East India Company îşi găseşte locul, şi singura justificare pentru existenţa acestui titlu, cel puţin până la o versiune ulterioară.

■ **Marius Ghinea**

alternativa



EMPIRE: TOTAL WAR

În fond, oricât aş sta şi m-aş gândi, alt joc mai apropiat de East India Company nu găsesc decât Empire: Total War. Poate din cauza bătăliilor navale în timp real, pentru că în rest, partea de strategie a East India Company este cu mult, mult sub cea din Empire. Deci, E: TW este, de fapt, alternativa mult mai bună a East India Company. Asta dacă jucaţi campania în single player, căci în multi EIC este superior lui Empire, care duce lipsă de acest mod de joc.

***LEVEL MAI 2009**

BUNE:
- subiectul: Companiile comerciale orientale
- campania în multiplayer
- bătăliile navale

RELE:
- banalitatea strategică
- secţiunea de strategie este real time
- liniaritate în decizii şi construcţie

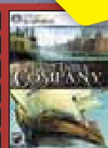
CONCLUZIE:



East India Company eu l-aş trece în categoria jocurilor precum Imperial Glory. Adică cea a unui fel de experimente de studenţi care vor să se pregătească pentru a deveni buni producători de titluri mainstream bine făcute. Jocul are una şi alta, but it is not quite there, decât în secţiunea tactică, dar fără onoruri deosebite. La momentul actual, însă, EIC este cel puţin interesant pentru campaniile în multiplayer, în măsura în care vă găsiţi un adversar pe măsură.

7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	06



Gen tactică şi strategie în timp real **Producător** Nitro Games **Distribuitor** Paradox Interactive **ON-LINE** www.eic-game.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 1,6 GHz Intel Pentium **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB DirectX 9.0c




SEPTEMBRIE 2009
Cele mai mari pericole, cei mai mici eroi
mini ninjas
www.minininjas.com
7
Games for Windows
XBOX 360.
XBOX LIVE
eidos
PS3
Wii
NINTENDO DS.
Io-Interactive

Tales of Monkey Island™



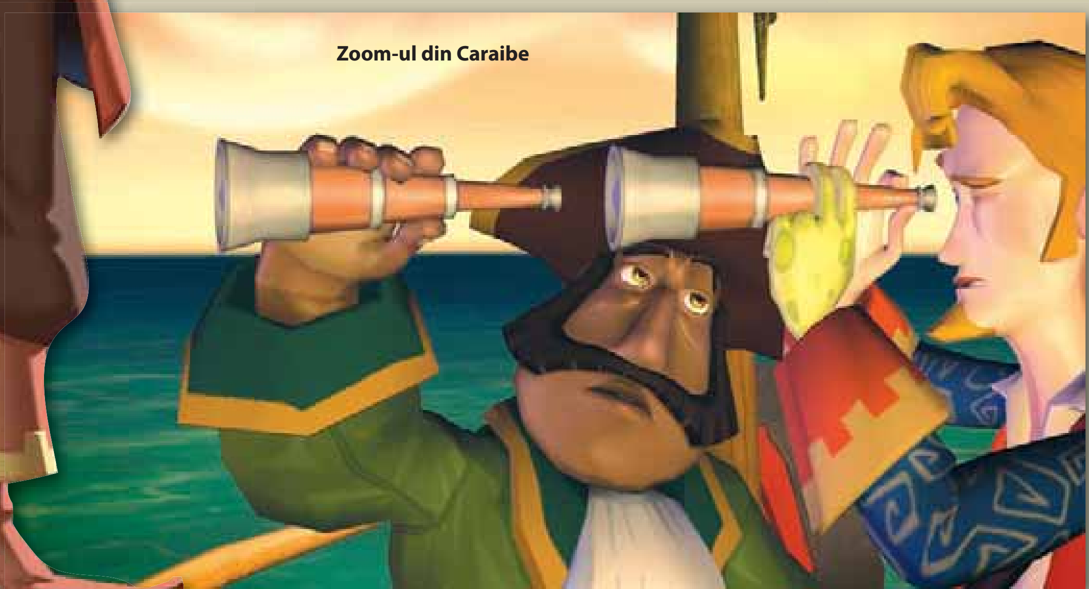
Monkey Island, Mighty Quest™

„I'm Guybrush Threepwood and I want to be a pirate", spunea odată un tinerel blonduț, ușor incompetent și puțin cam pixelat. Două decenii mai târziu, un adventure 3D pirateresc, la fel de tânăr, proaspăt ieșit din secția „Pirați și alte lighioane preistorice" a uzinelor Telltales, strigă la noi din toți rărunchii „I'm The Launch of the Screaming Narwhal and I want to be a Monkey Island". T! M!

L-am așteptat zece ani, iar când am văzut meniul și am auzit primele acorduri, mi-a dat o lacrimă. Puțin mai târziu, când eternii norișori lucasieni mi-au umbrit cursorul, mai aveam puțin și izbucneam în plâns, ca un adevărat pirat rus rătăcit pe mările sensibilității. Și ușor abțiguit cu grog de contrabandă, botezat din belșug cu votcă. Trademarked, of course. Cu ochii la nori și urechea la muzică, dus cu zăhărelul de ghiersul pirateresc al lui Dominic Armato, am observat destul de târziu că musiu Launch of the Screaming Narwhal e cam 3D și că nu e point-and-click cum speram eu în cel mai mare secret. Mi s-au înecat puțin corăbiile, dar am mai aruncat o privire la norișori, am dat muzica mai tare și mi-a mai venit inima la loc. Zece minute și trei puzzle-uri (introductive, ce-i drept, dar foarte „monkeislandish") mai târziu, i-am acordat cu inima ușoară „Very Important Pirates' Seal of Approval" și mi-am văzut de aventură mulțumit că am trăit s-o văd și pe asta.

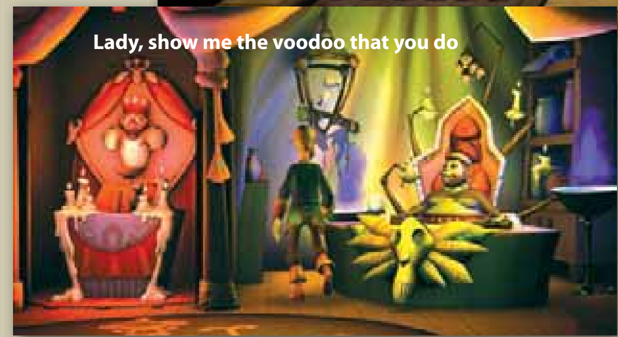
Văru'™ Guybrush

În LeChuck's Revenge (al doilea joc din serie, pentru cititorii mai tineri), Guybrush își făcea intrarea în scenă cu buzunarele doldora de pradă™, însoțit de o semi-bărbuță (ținta tuturor miștourilor piraterești) care măsura exact patru pixeli. Niciodată nu am aflat cum, când și mai ales de ce doar patru pixeli. Urmând același


Zoom-ul din Caraibe

model, Launch of the Screaming Narwhal este deschis de un Guybrush la fel de misterios (cu un cioc proaspăt, modern, tineresc), aflat la capătul unei alte aventuri epice de proporţii pirătereşti. Despre care cel mai probabil nu vom afla mai nimic. E bine aşa, piratul trebuie să fie înconjurat de mister. Şi de un damf puternic de grog. Ei bine, acest Guybrush Threepwood misterios, uşor actualizat pentru generaţia mai tânără (pentru care se pare că nu e de ajuns să fii pirat pentru a fi cu adevărat liber, îţi mai trebuie şi câţiva cercei, o bărbuţă cool şi un look modern), nu are nevoie decât de câteva minute pentru a transforma ceea ce ar trebui să fie happy-end-ul clasic al unei aventuri pirătereşti cu Errol Flynn, într-un hapy-beginning al unei alte aventuri pirătereşti cu Carry Elwes (cred că i s-ar potrivi ca o mănuşă rolul lui Guybrush dintr-o eventuală ecranizare regizată de Mel Brooks). Ăsta-i Guybrush pe care-l ştim. Nu contează că piråţelul naiv şi incompetent cu limba ascuţită zace ascuns într-un posibil idol al generaţiei MTV, important e că nu şi-a schimbat năravul. Adică să culeagă tot ce nu e bătut în cuie şi să utilizeze colecţia astfel obţinută în cele mai năstruşnice moduri. Yup, ăsta e modul meu de a vă spune că puzzle-urile se înscriu în tiparul clasic, sunt inteligente, sunt amuzante, sunt destul de numeroase (pentru un joc episodic) şi sunt o adevărată plăcere pentru cei pasionaţi cât de cât de gimnastica mentală. Nu vă aşteptaţi, totuşi, să demontaţi timona cu o maimuţă (chestiune a cărei logică am prins-o atunci când am aflat ce înseamnă monkey-wrench, dar era prea târziu, deja aruncasem un ochi pe walkthrough), dar per total le-am găsit mult mai provocatoare decât pe cele din seria Sam and Max. Mai ales că acum putem combina obiectele din inventar.


Guybrush nebunul/Trage cu tunul


Lady, show me the voodoo that you do


Insula. Flotsam

Dominic Armato, Mighty Voice Actor™

Ţin neapărat să salut contribuţia lui Dominic Armato, actorul al cărui nume putea fi la fel de bine Guybrush Threepwood, şi Alexandrei Boyd (vocea lui Elaine din The Curse of Monkey Island), care a revenit şi ea după o pauză de un joc (în Escape from Monkey Island, vocea lui Elaine a fost interpretată de Charity James). Din nefericire, infamul pirat-zombie LeChuck n-a mai fost binecuvântat de puterile voodoo cu vocea lui Earl Bowen (care, totuşi, am impresia că prestează în The Secret of Monkey Island: Special Edition), dar nou-venitul Adam Harrington se achită onorabil de datorie, deşi ar fi fost loc de mai bine. Nici Voodoo Lady, dolofana doamnă a voodoo-ului piraterese, nu şi-a primit vocea înapoi (adică Lelani Jones), însă nici ei nu i-am simţit lipsa foarte tare. Actriţa distribuită în rolul ei a surprins excelent esenţa personajului. It's f***in' voodoo magic, mon. M-am bucurat nespus când am văzut că şi restul nou-veniţilor se descurcă admirabil în rolurile care le-au fost distribuite. Adică o „menajerie" de personaje trăsnite dintre care cel puţin două au mari şanse să fie ţinute minte alături de „greii" seriei. Care „grei" încă nu şi-au făcut apariţia (cu excepţia lui Voodoo Lady, bineînţeles), din păcate, dar suntem de-abia la început. Ca să vă linişteso puţin, fiţi atenţi la final şi încercaţi să ghiciţi cine va avea parte de un comeback în al doilea episod al seriei. Şi o chestiune mai puţin evidentă, deşi nu există niciun hint explicit, câteva indicii foarte vagi mi-au dat de bănuit că până la finalul seriei îl vom scărpina în creştetul osos pe nimeni altul decât pe Murray.

Câteva cuvinte despre sytoryline, după care voi încheia apoteotic. Nu dau spoiler-e, vă spun doar că povestea debutează excelent, că promite multe şi că Tales of Monkey Island dă semne că va fi mult mai închegat decât restul adventure-urilor episodice ieşite din mâinile celor de la Telltales. Finalul este un cliffhanger ca la carte, chestiune care nu m-a deranjat câtuşi de puţin având în vedere că peste două zile voi apuca să joc cel de-al doilea episod din serie.

Yo ho ho and a bottle o' fun

Experienţa mi-a fost umbrită doar de schema de control. Şi nu pentru că ar fi ceva nemaivăzut de incomod (ambrozie şi nectar faţă de Escape from Monkey Island şi Grim Fandango, care m-au băgat în mormânt la capitolul ăsta), ci pentru că mai era atât de puţin până la point-and-click încât îmi vine să cred că producătorii ne-au făcut în ciudă cu schema de control în forma aceasta. Controlul poate fi numit mai degrabă „click and drag". Cu toate acestea, m-am obişnuit destul de repede cu controlul şi îl consider un preţ mic. Pe care l-aş plăti oricând.

Fără doar şi poate, cu micile lui neajunsuri cu tot, Tales of Monkey Island reuşeşte să fie un adventure excelent şi un adevărat Monkey Island. Iar dacă nu sunteţi de acord cu mine, nu am ce altceva să vă spun decât „You fight like a cow!".

■ **cioLAN**

alternativa



THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Doreaţi de mult să cunoaşteţi originile dubioase ale piratului Guybrush Threepwood, dar v-au alungat grafica şi lipsa vocilor? Ruşine să vă fie! Deşi nu meritaţi nimic, dar chiar nimic, aţi primit totuşi un remake HD™ şi „vorbit" al primului Monkey Island. Pe care v-aş sfătui să-l jucaţi pentru a vă spăla păcatele. Din nefericire pentru nostalgici (sau pentru mine, că nu suport look-ul lui Guybrush din Special Edition), dialogurile sunt vorbite doar în varianta îmbunătăţită. Deşi jocul se poate juca şi în bătrânul VGA, producătorii au decis, în infinita lor înţelepciune, că doar varianta HD are nevoie de voci. Păcat.

BUNE:
- atmosfera
- puzzle-urile
- vocile
- umorul

RELE:
- cam scurtuţ
- look-ul lui Guybrush
- unele animaţii

CONCLUZIE:



E un adevărat Monkey Island. Iar dacă nu sunteţi de acord cu mine, nu am ce altceva să vă spun decât „You fight like a cow!".

8,8

GRAFICĂ	07
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** LucasArts **Ofertant** www.telltalegames.com/monkeyisland **ON-LINE** www.telltalegames.com/monkeyisland

CERINŢE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 64MB, DirectX 8.1



În căutarea vikingilor pierduţi

Când mă gândesc câte zeci de mii de ore m-am jucat la viaţa mea, îmi vine să-mi dau singur palme. Sigur că puteam face ceva mai bun cu timpul meu. Dar când mă gândesc în schimb la jocuri precum The Lost Vikings, la 486-le meu, la vremurile alea (şi nu numai), îmi dau seama că puteam face alte chestii mult mai proaste. Lumea zice că-s nebun fiindcă mă pasionează foarte mult platformer-ele, în special cele cu multe elemente de puzzle. Încearcă să-i explici tu bizonului ce mişto era Vikings. Dacă nu simte singur, n-ai cu cine. Ideea e că se simte cum bate vântul prin genul ăsta (deşi, hmm, doar dacă mă gândesc la Braid şi Little Big Planet, la Gish sau la Gumboy, pot spune că în ultima vreme am avut parte de tot felul de delicatese interesante). Şi totuşi, vreau mai mult! Logic. Iar Frozenbyte m-au tentat peste măsură cu al lor Trine. Când am văzut primele filmuleţe, mi-au pocnit plombele şi am început să salivez abundent. Mi-am zis: joculetele ăsta nu poate fi decât bun sau foarte bun. După ce l-am terminat, respectiv butonat niţel şi în mai mulţi, am rămas însă fără cuvinte. De această dată, nu neapărat de bun ce-a fost jocul.



Ding-Dong! The werewolf's gone

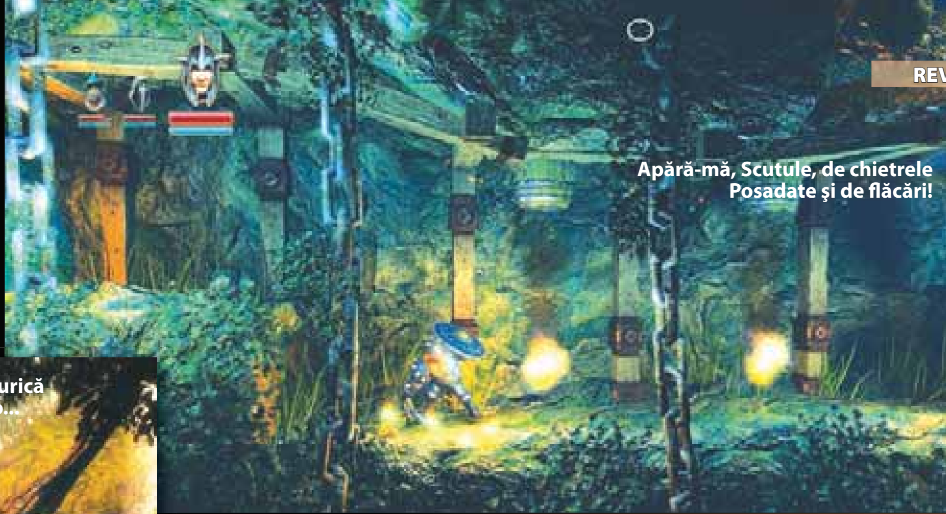


Caută şi palmează!

Eu sunt mare, tu fă-mă mic!

Ei bine, nu trebuie să fii expert ca să-ţi dai seama că graficienii de la FB au făcut o treabă pe cinste cu Trine. Nu numai că lumea fantasy din Trine arată bine şi e detaliată, tehnic vorbind, dar şi simţul artistic al producătorilor debordează, fiindcă te face să suferi de micşorare la prima vedere. Adică te simţi un copil căruia i se povesteşte un basm. De la cutscene-uri (care de fapt sunt succesiuni de ilustraţii peste care naratorul povesteşte cu mult patos în voce întâmplările) până la cele mai mici detalii 3D şi animaţiile impecabile, totul musteşte a feerie. Astfel, chiar din nivelul ce serveşte drept tutorial ai ocazia să-i încerci pe protagonişti: Magul Amadeus, obsedat de reputaţia sa, luptătorul Pontius şi preafrumoasa hoţomană Zoya (cu numele ei au cam dat-o-n bară). În fine, soarta face ca esenţa lor spirituală să se unească atunci când, din întâmplare, ating toţi trei

un artefact magic (The Trine, în speţă), iar ei purced într-o călătorie fermecată încercând să dezlege misterul obiectului (şi vraja, dacă se poate). Normal, pe fondul instaurării Răului în Regat. Fiindcă treaba asta nu se putea întâmpla decât atunci când o armată de scheletăraie şi alte nenorociri s-au gândit să dea buzna peste cetăţenii de bine ai lumii fantastice. Aşa că vă veţi fredona printr-o lume de o frumuseţe stranie, coruptă fiind de forţe oculte. Şi tare frumoasă-i lumea din Trine!

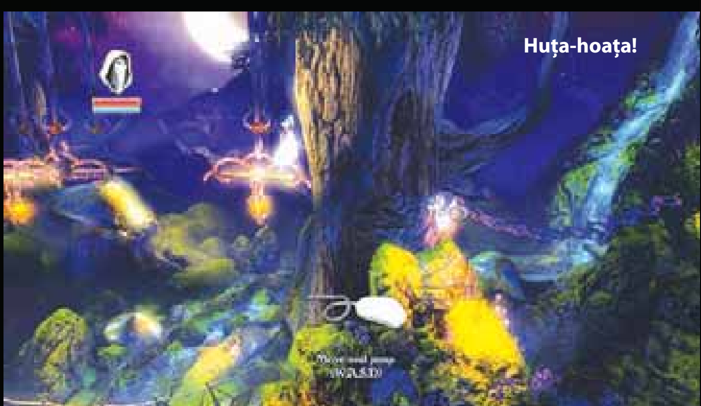

Apără-mă, Scutule, de chietrele Posadate şi de flăcări!


Mai punem o scândurică aici, o floricică acolo...

¿Tenemos vikingos?

Dacă numai uitându-vă la poze şi artwork-uri v-aţi dat seama că vreţi să-l jucaţi, ar fi bine să vorbim despre gameplay în sine. Fiindcă un platform-puzzle, oricât ar fi de frumos, spre deosebire de o femeie, nu poate trăi doar din felul în care arată. Din capul locului, Trine se bazează pe un simulacru de fizică. PhysX, ca să fiu mai precis. Prin magie, vrăjitorul poate crea obiecte şi le poate face să plutească. Chestia asta se face desenându-le pe ecran cu mouse-ul. Obiectele sunt, deloc surprinzător, trei la număr: cutii mai mari sau mai mici (în funcţie de cum le desenezi, dar în anumite limite), numai bune de blocat roţi dinţate sau de plasat strategic pentru atingerea unor zone altfel inaccesibile, punţi, ideale pentru gropi pline de ţepi, lavă şi alte nenorociri (totuşi, nu plutesc pe apă, fiindcă sunt metalice) şi un triunghi plutitor, ce serveşte drept platformă mobilă şi are evidentul avantaj de a nu necesita un punct de sprijin (dar care are prostul obicei să se învârtă în jurul unei axe invizibile la cele mai mici mişcări). Cum personajele avansează pe parcurs, adunând sticluţe cu experienţă (sunt la comun, adică beneficiază toţi trei de pe urma fiecărei sticluţe colecţionate cu sârg), la fiecare 100 de sticluţe, jocul zice că Level Up, ocazie numai bună de a-ţi creşte îndemânarea într-o îndeletnicire sau alta. Pe scurt, vrăjitorul poate crea din ce în ce mai multe cutiuţe şi scândurele simultan, triunghiul plutitor e binecuvântat cu o inserţie de lemn, numai bună pentru hoaţă – vedeţi voi de ce imediat – şi alte astfel de lucruri. That's right, no fireballs. În schimb, magul poate ridica obiecte şi le poate da drumul de sus în capetele bieţilor scheleţi, distrugându-i din prima (uşor de spus, uneori mai greu de făcut). Apoi, avem hoaţa (sau asasina, cum doriţi). Evident, este cea mai agilă, trage cu arcul de mama focului (da, primeşte ca upgrade pe parcurs săgeţi cu flăcări, bune şi de aprins torţe pentru a mai lumina obscuritatea care ascunde comori şi pericole) şi are un grappling hook numai bun pentru exercitarea funcţiei de Tarzan, cu acte-n regulă. În principiu, cred, este singurul personaj care ar avea şanse maxime să termine jocul singur. Adică, prin abilităţile deosebit de eficiente în contextul celor mai multe piedici şi puzzle-uri, devine automat favorita jucătorului. Ceea ce nu este neapărat bine. Urmează şi conserva, un luptător versat, foarte bun la croit drum prin puzderia de inamici, cu spada şi ulterior cu ciocanul (ambele cu atacuri secundare, puternice), dar şi la cărat obiecte grele, pe care le poate arunca în opoziţie fără nicio problemă. Atunci când foloseşte spada, are în dotare şi un scut, care-i serveşte drept pavăză contra săgeţilor inamice sau mingilor de foc ce zburdă uneori pe ecran, dar şi împotriva atenţie cad pietrelor ocazionale. Ba mai şi şarjează în viteză, dezarmând inamicii prevăzuţi cu scut şi flori pe morminte. Cu toate acestea, în practică, este cel mai puţin dezirabil. Cu arcaşa faci treabă foarte bună de la distanţă, aşadar ce rost ar avea să te apropii? Magul măcar ştie trucuri... Asta fiindcă avem de-a face cu obişnuitele niveluri fantasy, pline de capcane, guri de lei care scuipă foc, porţi de descuiat, manete de tras, comori de găsit (în cutiile respective se găsesc fie noi skill-uri, fie obiecte folositoare unuia sau mai multor personaje), scheleţi, lilieci şi abominaţii de ucis, turnuri de escaladat, tot felul de cumpene, roţi mai mult sau mai puţin dinţate, tiroliene, vagoane de mină şi alte astfel de lucruri. Nivelurile curg lin, cu checkpoint-uri pentru salvarea progresului, suficient de dese pentru a nu irita jucătorul, dar... problema e că poţi schimba oricând personajul. Ce-i drept, în felul acesta, dacă moare unul, joci cu celelalte două, iar în felul ăsta descoperi tot felul de abordări noi pentru fiecare situaţie. Dar nu prea e de ajuns, fiindcă jocul este, în general, uşor. Chiar şi la întâlnirile cu mini-boşi (destul de rare oricum). Mult prea uşor. Iar când devine provocator, reuşeşte mai mult să enerveze decât să te stimuleze să treci de porţiunea dificilă. Bunăoară, inamicii


Ordinary Decent Carnage


Huţa-hoaţa!




Every level, I got the blues


Noroc cu scutul. Ştiţi cum îi pute gura?


Hmm, o capră cu vin. Halal comoară...

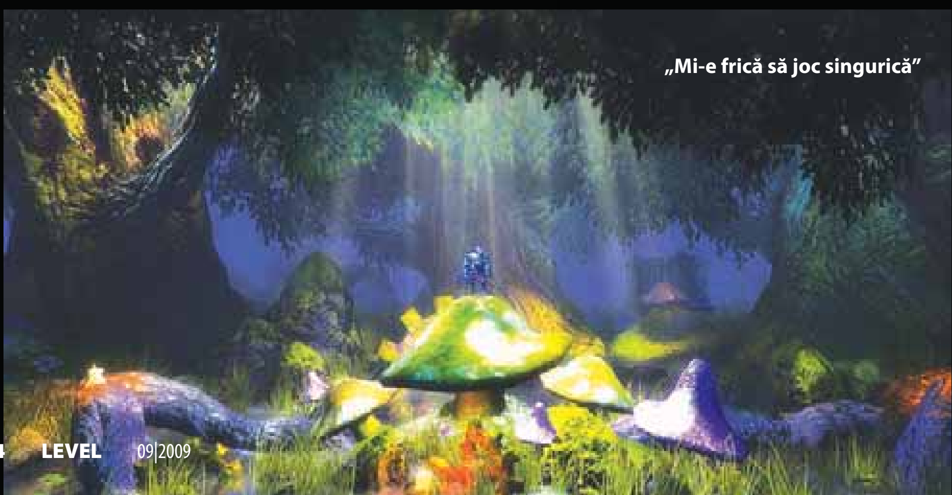
spawnează în locuri fixe, în valuri prestabilite. Adică te trezeşti că omori scheletul din faţă şi faci un pas, când apare unul din spate. Îl omori, timp în care apare un nou schelet în acelaşi loc, în faţă. Nici nu te întorci bine să-i dai o săgeată-n freză, că în locul binecunoscut din spate apare altă dihanie. Şi tot aşa, până script-ul zice că poţi continua. Oribil este un compliment pentru sistemul ăsta cretin de apariţie a inamicilor. Nu înţeleg de ce nu pot fi mai puţini şi mai deştepţi, mai greu de învins. De ce trebuie să trag la nesfârşit în două-trei poziţii de spawn? Nu e tocmai ideea mea de distracţie. Bine că s-au gândit în schimb la alte detalii (frumoase, ce-i drept), cum ar fi faptul că, odată căzut în valuri, luptătorul e tras automat la fund de greutatea armurii şi nu poate decât să meargă prin apă, nu şi să înoate, precum vrăjitorul sau hoaţa. Deşi e surprinzător cât de bine se comportă obiectele cu proprietăţi fizice în joc, în single player nu ai niciodată satisfacţia colaborării reuşite. Şi asta distruge orice feeling de Lost Vikings (care prospera tocmai prin diferenţele enorme între personaje şi abilităţile lor foarte clare ca efect şi ca utilitate şi totodată absolut necesare în tot felul de combinaţii trăsnite pentru a continua). Deci o lăsăm pe altă dată cu vikingii, căci aici n-am găsit.

Racul, broasca şi o ştiucă

Din fericire, avem multiplayer. Asta a fost vestea bună. Aia proastă este că opţiunea este îngropată în cel mai cretin mod posibil prin meniuri, unde se pot atribui gamepad-uri celorlalte două personaje (sau chiar şi tastaturi şi şoareci suplimentari, începând cu ultimul patch). Deci doar local. O mare prostie că nu are LAN sau online. Dar nu insist că m-enervez! Ei bine, totuşi, odată ce te-apuci să-l joci în trei, se schimbă treaba. Ajută-l şi pe amărâtul ăla de luptător să se caţere acolo, ai grijă de vrăjitor, fă-i o punte asasinei... Devine pur şi simplu fantastic! Păcatele mele, şi aici există un DAR. Dar Pray Alone, cunoscut în lumea interlopă ca fiind Player One, poate comuta oricând între personaje. Adică, în calitate de Player Two, te bucuri când tocmai crăpi un craniu cu ciocanul... Puf!.. eşti vrăjitorul. Ba chiar mai grav, jucătorii se pot folosi de tertipul ăsta ticălos pentru a se preschimba pe rând în asasină, trecând mai mult trişând peste obstacole în faţa cărora ar fi trebuit să colaboreze pentru a trece în calitate de vrăjitor sau luptător. Dar, dacă Player One binevoieşte să arunce pe fundul mării scroll-ul de la mouse sau butonul mapat pentru schimbarea personajului, poate fi foarte distractiv.

Pe scurt, atmosfera m-a fermecat suficient încât să-l termin, trecând peste toate neajunsurile şi peste porţiunile enervante. Este o realizare foarte frumoasă ca imagine, cu excepţia faptului că zonele nu sunt parcă suficient de bine diferenţiate, iar muzica nu se prea adaptează la peisaj şi acţiune (cafteşti armate întregi pe acorduri line, de adormit copiii). Ca platformer, trece, fiindcă personajele se mişcă bine şi e foarte amuzant să le controlezi, cel puţin o vreme. Ca puzzle însă, e jenant de uşor şi prost gândit. Pe cât de bine arată, pe atât de slabe sunt obstacolele. V-am zis de ce mai sus. Păi şi atunci? Atunci eu zic să-i iertaţi pentru toate greşelile, că sunt o firmuliţă mică şi începătoare şi să încercaţi joculeţul ăsta, măcar ca demo. În rest, eu unul aştept Trine 2, cu speranţa că vor învăţa din ce-au greşit şi vor face puzzle platformer-ul fantasy mai bun decât Lost Vikings, pe care mi-am dorit dintotdeauna să-l joc. Dar pe care încă nu l-am găsit.

■ **Trileb**


„Mi-e frică să joc singurică"

alternativa



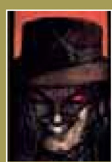
THE LOST VIKINGS

Am scris la Retro despre el, ar trebui să-l ştiţi cu toţii (dacă aveţi pretenţii că sunteţi gameri), e un puzzle ingenios şi amuzant. Îndrăznesc să spun că şterge cu Trine pe jos, chiar dacă are o vechime considerabilă, cu grafica de rigoare. Butonare obligatorie.

BUNE:
- grafică şi sunet excepţionale, tehnic şi artistic
- atmosferă extraordinară
- e mişto să te joci de-a fizica
- multiplayer-ul, care scoate la iveală tot ce-i mai bun din gameplay

RELE:
- multiplayer doar offline, îngropat prin meniuri
- mult prea scurt pentru cât costă
- puzzle-uri mult prea simple
- inamici insuficient de diverşi
- nivelurile nu sunt suficient diferenţiate ca personalitate

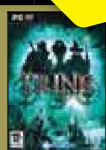
CONCLUZIE:



Au făcut oamenii ăştia un joc de-ţi pică fălcile. Grafică senzaţională, sunet şi muzică bestiale, atmosferă fantasy genială... Dar! Prea axat pe puzzle-uri de fizică, relativ simpluţe şi monotone. Faptul că în single apar simultan pe ecran personajele precum în Vikings face jocul cam uşurel, iar legat de multiplayer s-au luat nişte decizii proaste, zic eu. E un joc bunicel, ţinut în viaţă însă mai mult de prezentarea fabuloasă. Rămâne deci un must-try, nu un must-have. Vă recomand totuşi să-l cumpăraţi, nu de alta, dar aş vrea să butonez o continuare care să îmbogăţească jocul exponenţial şi să aducă elementele pe care nu le-au mai implementat din lipsă de timp.

8,5

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Platform/Puzzle **Producător** Frozenbyte **Distribuitor** Nobilis **Ofertant** steampowered.com **ON-LINE** trine-thegame.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM (1 GB Vista) **Accelerare 3D** Radeon X800 / GeForce 6800

RED FACTION GUERRILLA



Ciocanul lui Thor revamped

Acum câteva sute de ani, un Columb plictisit de viaţa la curtea Spaniei a plecat în lume să găsească o rută mai rapidă către Indii. Şi a descoperit America. De-a lungul multor ani după descoperirea Americii, colonişti din vechiul continent au plecat în căutarea Sfântului Graal pe teritoriile noi descoperite din partea de vest a planetei albastre. Albionul a pus mâna pe mare parte din teritoriile de pe tânărul continent şi a început să controleze resursele sale cu o mână de fier. La început, lumea nu avea nimic împotrivă şi plătea liniştită taxe către regină. Până când s-au prins că de fapt forţele englezilor nu erau de apărare a intereselor lor, ci forţe de ocupaţie a unei ţări străine. Astfel că au pus mâna pe arme şi s-au răsculat. Mişcarea a fost iniţial de insurgenţă, dar apoi a luat proporţii şi întregul continent a fost răpit din mâna cuceritorilor iniţiali, după cum a fost smuls şi din mâinile proprietarilor de drept.
Dacă stăm să extrapolăm, la fel se va întâmpla şi în momentul în care colonizarea spaţială va deveni viabilă. Atunci când planetele din jur vor deveni colonii ale Pământului, este imposibil ca, după un timp, noile focare de civilizaţie să nu se întoarcă împotriva planetei mumă, ce le suge de sevă. Orice ar zice lumea în clipa aceasta, este imposibil să se menţină controlul perfect şi un consens real între forţele colonizatoare şi cele rămase acasă şi care le smulg pâinea de la gură.

Praful roşu de pe Marte

Cele două jocuri predecesoare lui Red Faction: Guerrilla se ocupau de exact acest conflict despre care vă vorbeam mai sus. Deşi nu la o scară atât de largă şi fără să se vorbească de independenţa planetei Marte, cu un pic de cugetare asupra problemei, acolo se ajunge. În cea mai nouă variantă a jocului, conflictul devine mult mai deschis şi mai făţiş, luând deja conotaţii politice. EDF, Earth Defence Force, forţa poliţienească menită să menţină lucrurile pe un făgaş social decent, lipsit de conflicte, devine o forţă de ocupaţie în toată regula. Legea marţială instaurată pe întreaga planetă permite EDF-ului să se ocupe de orice neînţelegere cu o violenţă de nedescris, fără a răspunde în faţa nimănui. EDF-ul devenise o corporaţie de sine stătătoare ce beneficia de propria sa forţă armată şi care exploata toate resursele

planetei după cum credea de cuviință.

Evident, toate aceste măsuri luate de EDF nu-i puteau lăsa indiferenți pe coloniștii care veniseră să-și găsească norocul pe Marte și așa s-a format Red Faction. O organizație subversivă ce apără drepturile minerilor independenți, dar pe care EDF-ul o declară o facțiune teroristă ce trebuie anihilată prin orice metode. Coloniștii sunt uciși în stradă doar dacă se crede despre ei că ar aparține de Red Faction, fără a li se da măcar posibilitatea de a se apăra.

Daniel Mason este un miner pe Marte și în același timp este și un reprezentant de bază al lui Red Faction. Daniel îl atrage pe Marte și pe fratele său Alec, un inginer care nu dorește nimic altceva decât să-și facă meseria în liniște. Nu mică și nici prea plăcută nu îi este surpriza când, în primele sale momente pe Marte, fratele său este ucis de EDF și este atras de partea Red Faction fără niciun fel de menajamente. Dintr-un individ care dorea să-și facă treaba în bună pace, devine un element de bază în lupta împotriva EDF-ului.


Psst...păpușe


Victime colaterale

Astfel, în urma unui mini briefing primit din partea conducătorilor Red Faction, Mason află că zona de pe Marte ce se află sub exploatare minieră este împărțită în șase mari zone din care, pe parcursul jocului, EDF-ul trebuie alungat pe rând, pentru a intra sub controlul proprietarilor de drept, minerii independenți.

Fiecare dintre aceste zone este eliberată de sub controlul EDF-ului, evident cu arma în mână. Forța ocupatoare a înțesat fiecare zonă cu utilaje miniere, posturi militare sau diferite alte aglomerări de clădiri ce controlează tot ce se întâmplă în aceste zone. Rolul tău este de a face pe dracul în patru pentru a distruge fiecare dintre aceste locașuri ale pierzaniei și de a ajuta mișcarea de rezistență să recucerească zona.

Pentru a avea cât de cât control asupra acțiunilor necesare slăbirii controlului, în fiecare zonă de pe Marte vei avea în partea din stânga a ecranului un indicator ce îți va arăta în orice moment gradul de control al EDF-ului asupra zonei respective. Cu cât sunt distruse mai multe dintre posturile de control (fie că sunt militare, fie industriale), cu atât EDF-ul pierde influență în zona respectivă, slider-ul indicatorului va scădea drastic, până când va ajunge la zero. Atunci Red Faction intră pe felie, iar zona a fost eliberată.

Cu toate acestea, nu este chiar atât de ușor. Chiar dacă pornești curajos spre fiecare din punctele de pe hartă pe care le vezi sub controlul EDF-ului și le faci una cu pământul, vei avea surpriza ca la sfârșit să mai trebuiască să faci misiuni pentru Red Faction pentru ca zona respectivă să ajungă probabil la -5 control din partea EDF. Și mai frustrant este când, după ce te-ai avântat viteaz asupra unei garnizoane militare, te-ai bătut o oră cu valurile de soldați și ai învins ca prin minune, misiunea primită de la Red Faction să te trimită în același loc unde, ca prin miracol, baza să fie din nou în picioare. Așa că, înainte de a porni războiul de unul singur, fii sigur că ai trecut mai întâi pe la baza Red Faction și îi asculți ce au de zis.

Narativ, jocul nu este deloc o capodoperă. Niciun fel de fir epic, niciun fel de întorsătură, niciun fel de misiune mai specială. De la bun început se stabilește că EDF sunt răi, iar Red Faction buni și că tot ce trebuie să faci este să distrugi cât mai multe dintre proprietățile EDF-ului.
Cum o faci, asta e treaba ta. Misiunile primite de la RF și de la pachetele de răzvrătiți adhoc sunt limitate la a distruge o clădire importantă, a zăpăci un convoi militar sau la a salva doi sau trei mineri capturați de EDF. Fiți pregătiți ca după două-trei ore de joc să fiți deja plictisiți de aceleași și aceleași misiuni.





Cu barosul rupem osul

Free roaming. Aşa funcţionează jocul. Un pic asemănător cu GTA, gameplay-ul te trimite dintr-un colţ în altul al hărţii pentru a culege misiuni, a distruge clădiri şi, în principiu, a le face zile fripte celor din EDF. La fel ca în GTA, te poţi arunca cu nesimţire în orice vehicul îţi iese în cale. După ce l-ai făcut praf sau te-ai săturat de el, eşti liber să alegi altul. Cu toate acestea, free roaming devine cam cel mai frustrant element al jocului. Petreci mult prea multă vreme pe drum, fără să faci nimic. Mai ales că nici peisajul nu este unul dintre cele mai interesante. Doar suntem pe Marte. Tot ce vei vedea sunt diferite nuanţe de roşu.

Lucrurile se schimbă când ajungi la destinaţie. Distracţia poate să înceapă. Pui mâna pe baros şi dărâmi tot ce ţi se pune în cale. Cel mai tare element al gameplay-ului este modul în care totul se prăbuşeşte în faţa ta. Producătorii chiar au spus că jocul se bazează mai mult pe dărâmături decât pe poveste. Nimic mai corect.

Nu ştiu ce ciocan are Mason, dar cred că a pus mâna pe cel al lui Thor. Este de ajuns să îl învârtă o dată deasupra capului şi orice îi stă în cale e făcut zob. Pereţi, structuri metalice, tancuri… nimic nu i se poate împotrivi. Deşi este un pic cam tras de păr, este foarte distractiv să dărâmi clădiri imense doar cu un ciocan. Tot ce trebuie să faci este să caşti un pic ochii la structura de rezistenţă, să-i dai două ciocane în punctele potrivite şi apoi să laşi gravitaţia să-şi facă treaba. Praf şi pulbere se face totul!

Desigur, dacă nu eşti fanul ciocanului, poţi să treci la bombe sau lansatoare de rachete pentru a nivela totul în jurul tău. Porneşti cu posibilitatea de a plasa două bombe deodată, dar pe parcursul jocului ajungi să pui mult mai multe. Astfel caşti bine ochii unde se potrivesc, le arunci şi apoi să te ţii. Praf şi pulbere





Vezi că stai pe un zăcământ


Stai în calea progresului



Pop Goes the Weasel!

se face totul!

Problema problematică a jocului este reprezentată în schimb de numărul infinit de inamici care apar încontinuu şi nu îţi dau pic de pace. Apar ca din pământ şi nu poţi să te ocupi liniştit de demolări. Acest lucru face imposibil jocul calculat. Nu îţi poţi permite să anihilezi un paznic şi apoi să plasezi tiptil bombele în colţurile clădirii cu probleme. Cum ai atins un soldat, cum întreaga parcare îţi sare în cap. Şi nici nu te poţi opri din treabă pentru a anihila cohorta de conquistadori, pentru că nu se termină niciodată. Aşa că te avânţi în mijlocul luptei, dai cât poţi, când vezi că mori, fugi şi te ascunzi, aşteptând să ţi se regenereze viaţa. Căci da, dacă iei un pumn în gură, poţi să aştepţi un pic, că îţi trece repede. Problema este unde te ascunzi, deoarece sistemul de cover, la fel ca şi cel de crouch, este ca şi inexistent, iar soldăţeilor nu le ia prea mult să te omoare. Măcar mulţumeşte-l lui Dumnezeu că poţi sprinta o perioadă infinită de timp, aşa că poţi fugi de ei până în Peru.

Pe măsură ce avansezi în joc şi treci de primele două zone ce se pare că sunt mai mult de antrenament, ajungi unde lucrurile devin cu adevărat interesante. Clădirile de unul sau două etaje sunt înlocuite de adevăraţi mastodonţi, de poduri imense şi de fortăreţe ce nu se sinchisesc de ciocănelul tău sau de minele ce se dovediseră atât de bune la început. Dar ai tu ac de cojocul lor.

Pe tot parcursul jocului culegi tot felul de resturi de prin vehicule sau clădiri. Aceste rămăşite folosesc pe post de monedă de schimb. Te duci la un safe house, unde, contra unei anumite sume fabuloase sau nu, îţi vei îmbunătăţi echipamentul sau îţi vei cumpăra noi arme. Astfel vei putea intra în posesia unei arme pe bază de arc electric ce scutură un pic cămăşuţele de pe inamici, chiar dacă sunt ascunşi prin maşini, un lansator de rachete termobarice pentru clădirile mai îndărătnice sau nano rifle atât pentru inamici, cât şi pentru clădiri.

Armele nu sunt cu mult diferite de cele cu care suntem obişnuiţi în jocurile cu pac pac. Aceeaşi alură, acelaşi efect. Până când intri în multiplayer. Aici se mai schimbă un pic modalitatea de abordare a acţiunii. Aceleaşi arme, plus câteva gadgeturi ce te dau pe spate. Jetpack-uri ce te aruncă în spaţiul cosmic, un aparat cu care poţi repara/reansambla clădirile distruse de inamici, un doohickey ce te ajută să treci prin pereţi sau să te faci invizibil.

Multiplayer-ul este destul de haios, mai ales că îţi dă posibilitatea să deschizi o grămadă de ciocane dubioase, printre care şi struţul de care s-a făcut atâta caz.

Una peste alta, jocul nu este nemaipomenit, dar nici de doi lei. Cu toate că devine monoton la un moment dat, tocmai monotonia este interesantă. Deşi te saturi de dărâmat clădiri şi de împuşcat soldaţi, devii din ce în ce mai bun şi o faci cu plăcere, deşi cu silă. Ajutat de un engine grafic bun şi tras în urmă de o poveste răsuflată, Red Faction: Guerrilla este ca un şpriţ de vară. Te trece peste căldura de peste zi, spre răcoarea de seară.

■ **Koniec**



alternativa



MERCENARIES 2

Cu mult mai prost decât Red Faction: Guerrilla, Mercenaries 2 este totuşi singura alternativă viabilă pentru jocul de faţă. Bazându-se pe acelaşi principiu al free roaming-ului şi al misiunilor luate de ici şi făcute acolo, Mercenaries 2 poate satisface setea cuiva pe care Red Faction: Guerrilla nu a reuşit să o potolească. Cu ceva mai multe arme, un pic mai realist (dacă se poate spune aşa ceva vreodată despre un joc video), cu un pic de umor şi mai multe maşini, Mercenaries 2 ar fi fost mai bun ca RF: Guerrilla dacă i s-ar fi acordat aceeaşi atenţie.

**LEVEL OCTOMBRIE 2008*

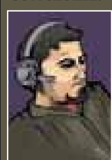
BUNE:

- grafica i se potriveşte ca o mănuşă
- gameplay interesant
- nu poate crea dependenţă

RELE:

- lipsit de poveste
- monoton
- inflexibil deşi open world

CONCLUZIE:



Simpatic, deşi monoton. Variat din punct de vedere grafic, deşi prea departe în joc vom observa. Lipsit de o poveste care să te ţină cu inima la gură, dar ajutat de un gameplay interesant pe care sper că îl voi regăsi şi în alte jocuri. Frustrant pe alocuri, antrenant prin alte locuri. Pentru unii mumă, pentru alţii ciumă, Red Faction: Guerrilla poate fi ceea ce cauţi. Eu am însă o nelămurire: de ce, deşi se cheamă mineri, niciunul dintre cei cu care ne întâlnim în cadrul jocului nu lucrează în mine?

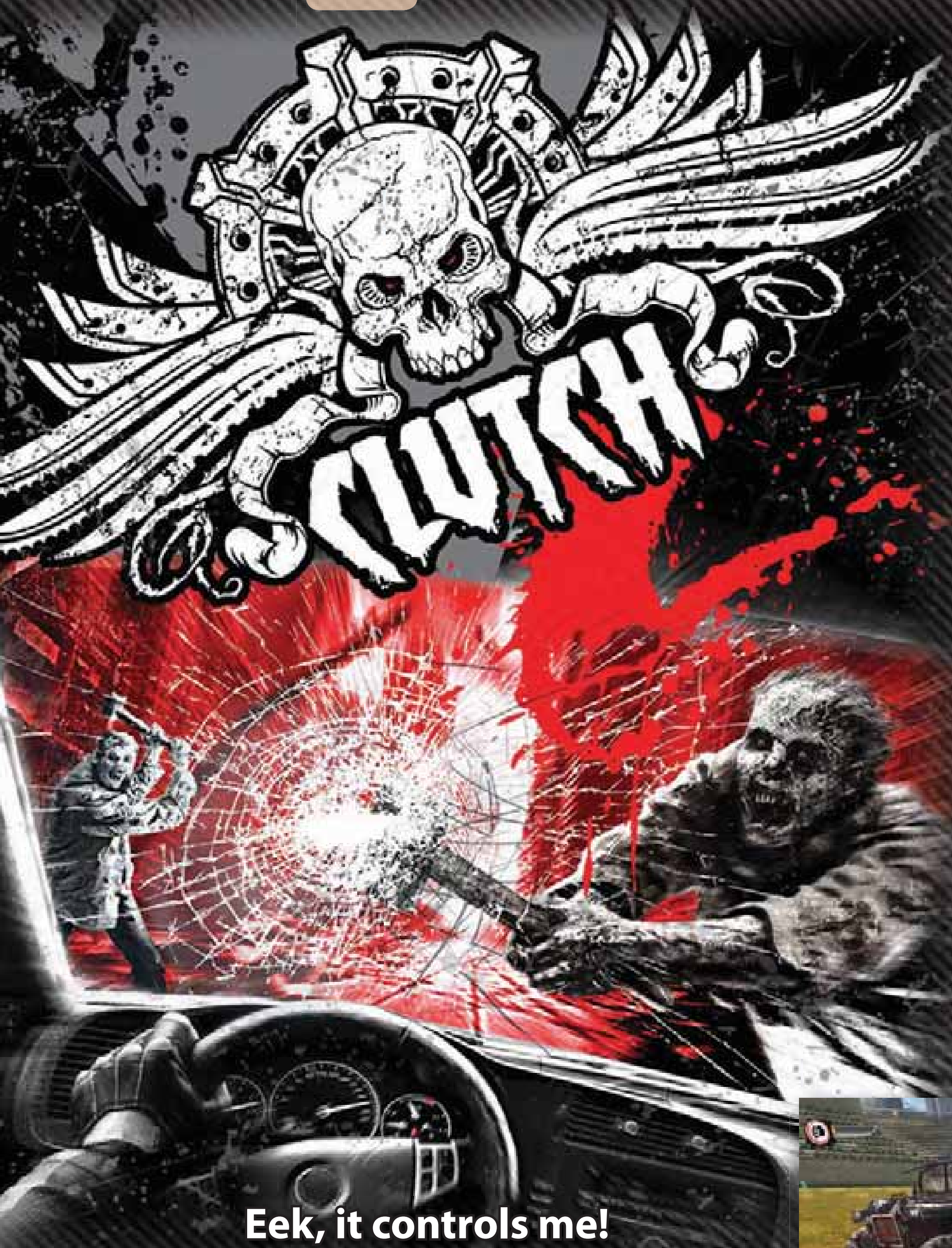
7,5

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Gen Action **Producător** Volition **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.redfaction.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers



Eek, it controls me!

Prin ceața ce tronează străzine întunecate, auzeam reverberațiile barelor de metal care gemeau sub loviturile membrelor descărnate. Totuşi, curiozitatea mă îndemna, ca o mână nevăzută, să asist la spectacolul grotesc. Îi priveam de când ultimele raze de lumină cedaseră în fața întunericului. Zeci de creaturi, printre care poate că se aflau prieteni de-ai mei – sau ce mai rămăsese din ei – se îngrămădeau în fața unui garaj, călcându-se-n picioare. În toată agitația, mai cădea câte-un ochi, o bucată de carne, se mai frângea un picior... Deodată, una dintre creaturi, cocoțată peste celelalte, a apucat zăbrelele furioasă şi a îndreptat privirea în sus, urlând ca lupul către lună: Creeiieeeer! O adevărată odă închinată haosului. Din bezna garajului, am auzit un zgomot puternic. Metal pe metal? Mi-am ciulit urechile, încercând să răzbat cu auzul prin zidul de urlete, lovituri şi tânguieli agonice înălțat de turma înfometată. În concentrarea mea, sunetul motorului care se chinuia să pornească a părut să dureze o veşnicie, dilatându-se şi amestecându-se imaginea luminii farurilor brusc aprinse, care m-a fulgerat ca un bliț pe retină, amețindu-mă. Motorul accelerat s-a transformat într-un bâzâit monoton în creierul meu, în timp ce farurile păreau să se depărteze puțin. Un scrâşnet de roți, urmat de-o izbitură puternică... m-am trezit împroşcat de un lichid vâscos. Paralizat fiind de scenă, mi-a luat ceva să-mi vin în fire şi să-mi şterg cu mâneca scârboşenia care mi se scurgea pe obraji. „Eşti tâmpit?!" Am ridicat încet privirea. O pereche de bocanci tociți, cu inserții ruginite de metal se prelungeau într-o pereche de blugi plini de pete de ulei şi sânge. Mai sus, o bluză sfâşiată se adăpostea în siguranța unei geci de piele roase. Spre guler începea o barbă deasă şi crescută aiurea, care lucra mână-n mână cu ochelarii de soare să ascundă chipul bărbatului care ținea îndreptată o carabină către fruntea mea. Nervos, omul a-njurat:„Căca-m-aş pe voi de. . .". Atunci am avut un reflex uimitor: „Porți noaptea ochelari de soare şi te întrebi dacă EU sunt tâmpit?". În secunda următoare țeava puştii s-a mutat către pământ, iar bărbosul a-nceput să râdă bucuros: „Mii de zei! N-am mai găsit un om întreg de vreo două luni prin părțile astea. Ai baftă că n-am tras. Sunt un romantic, încă mai sper. Hai în maşină, trebuie să ne cărăm de-aici urgent. Ştii să conduci? Vrei să conduci? Abia am modificat-o, o să-ți placă, hehe!". Cu accelerația în podea şi misteriosul meu nou prieten, am pornit în noapte, luând pe capotă bietele foste ființe umane căzute pradă Anomaliei. Şi când mă gândesc cât de încântați ciocneau şampania idioții ăia de investitori la inaugurarea acceleratorului de particule...

Slaughter Happy

Da, cam despre asta este vorba în Clutch, joc lăsat să fermenteze ceva vreme în studiouri sută la sută ruseşti, care tronează de mai mult timp pe rafturile amicilor noştri din est, sub titulatura Armageddon Riders. După cum probabil ați ghicit, într-un viitor (oare?) alternativ (sic!), acceleratorul de particule care va fi pus în



Ce bă, ejti jmecher c-ai Hummer?


Din bezna garajului, am auzit un zgomot puternic


Pe cărări neştiute


Am vopsit-o în Roşu-Zombiu. Nu-i stă bine?

funcţiune spre sfârşitul anului a cam stricat şusta umanităţii, nevoită, parţial, să se transforme în good ol' zombies. Pe care, nu-i aşa, ne place să-i facem zob. Cine-a butonat Carmageddon, ştie prea bine care-i treaba. Partea mişto este că sub influenţa lui Stalker, joculeţul rusesc a primit în dotare artefacte şi anomalii, în jurul cărora se învârt multe elemente de gameplay. Chiar dacă povestea n-o să vă dea pe spate, cu toate că obiectivul final este să aflaţi ce naiba s-a întâmplat cu acceleratorul ăla de particule, pătrunzând în măruntaiele incintei cu aspect futurist, puteţi s-o folosiţi drept scuză pentru a mai asfalta câteva mii de nemorţi. Vă stau la dispoziţie câteva maşini mai mult sau mai puţin nervoase, curse mortale în care zombies sunt obliteraţi cot la cot cu maşinile şi şoferii ghinionişti, mult sânge şi tone de satisfacţie. Ei bine, Clutch funcţionează oareşcum în stil Burnout Paradise. Adică avem un foarte mic, dar foarte bine făcut orăşel (aici sunt foarte subiectiv) prin care ne plimbăm de la bun început, liberi ca Buldozerul Apocalipsei cu maşinuţa (minus prin zonele care se deblochează pe măsură ce faci misiuni de storyline), alegându-ne misiunile împrăştiate pe hartă şi marcate vizual cu tot felul de indicatoare colorate. Absolut toate obiectele de interes apar pe minimap/GPS şi pot fi selectate ca destinaţii, caz în care apare un mic indicator de ghidaj care ne ajută să le găsim mai repede. Pe lângă misiunile principale, adică cele care te avansează în poveste (şi singurele care deblochează zone, noi misiuni principale şi secundare, maşini şi îmbunătăţiri pentru acestea), există o serie de „probe". Cum ar fi să aduni un anumit număr de artefacte împrăştiate prin oraş contra timp. Sau să distrugi un număr de maşini care aleargă după artefacte ca nebunele prin oraş. Sau să aduni artefacte contra cronometru în timp ce alţii vor să te distrugă. Sau să obliterezi toţi nemorţii dintr-o zonă. Sau doar un anumit număr de zombies speciali. Curse – bifat.


In the end, there can be only one!

Arene stil Destruction Derby – bifat. Ah da, printre altele, mai sunt şi curse knock-out sau Last Car Standing, în care plutonul de şoferi e urmărit de o anomalie care bagă câte-un şoc electric în codaş, avariindu-l şi (foarte tare) totodată dându-i o porţie de nitro, doar-doar s-o izbăvi. V-aţi prins voi care-i treaba. Fiecare probă are mai multe niveluri, iar partea faină este că de fiecare dată când te poziţionezi în dreptul ei poţi vedea nu doar obiectivul, ci şi recompensa aferentă.

Melancolie de măcelar

Da, am iubit Carmageddon, iubesc şi jocurile ruseşti, iar Clutch a reuşit să mă... controleze. Nu m-am mai putut opri din joc. Fiindcă e plin de găselniţe inteligente. Avem nitro, da? Bun. El se încarcă exact ca în Flatout, încetuc la viteze mari, repejor când execuţi vreo săritură, rapid atunci când buşeşti bine altă maşină dar şi... când păleşti zombies. O răsplată mai bună decât asta nici nu se putea. Şi e tare bine făcut. Aşa arcade cum e Clutch, maşinile se controlează impecabil. Fără complicaţii inutile. Merge bine şi cu tastatura şi cu gamepad-ul dar şi cu un volan. Ajungi să-l stăpâneşti repede, iar zombiliticii fac tot deliciul prin felurile în care se dezmembrează şi-ţi împroaşcă tot ecranul cu sânge. După un măcel mai serios, veţi constata că v-aţi vopsit maşina cu roşu. Inclusiv când aprindeţi farurile, care vor da o luminp....

sângerie. Hell, yeah! În plus, absolut fiecare aspect legat de control şi gameplay este foarte bine pus la punct, în cel mai adorabil stil conservator cu putinţă. Harta şi sistemul GPS sunt pur şi simplu geniale. Simplu, eficient, elegant. Niciodată nu te chinui să găseşti o setare sau să faci ceva anume. Aşa că te poţi concentra liniştit pe condus, făcut misiuni, luat strigoi pe bord şi alte astfel de lucruri. Sau îţi poţi băga nasul pe sub capotă, în garaj, pentru a-ţi îmbunătăţi maşina. Ceva mai multă viteză, niscai rezistenţă în plus, un set de lame care ies automat în proximitatea nemorţilor şi le taie macaroana, un aruncător de flăcări, chestii casnice. Singurul meu regret este că, uitându-mă în ansamblu, numărul de maşinuţe pe care le poţi butona este mic faţă de Carmageddon. Compensează puţintel faptul că îmbunătăţirile şi armele mai diferă de la o maşină la alta. De exemplu, pe una poţi să ai un set sănătos de măcelărie, care înghite la propriu tot ce iei cu botul, care mai are şi nesimţirea să-ţi dea o creştere mai mare de nitro atunci când omori foştii cetăţeni. Pe altă maşină, primeşti o gardă frontală de tip buldozer, numai bună pentru scos din ecuaţie şoferi într-un derby. Şi tot aşa.

Acceleratorul de articole

Sincer, scriu acum în mare grabă. Trebuie să plec la mare şi să las pe birou foile de cap pentru articole şi pe server vorbele şi imaginile. Nu vă supăraţi pe mine, fiindcă merit o vacanţă, am muncit de mi-au sărit ochii anul ăsta. Aşadar, să încheiem. Povestioara se desfăşoară prin însemnări, care apar pe ecran la începerea şi terminarea misiunilor, sub formă de text. Precum în King's


La trei buldozere distruse, primeşti unul gratis :D



Bounty. Spuneți ce vreți, dar orice ați face, citiți-le. Sunt bestiale şi traducerea în engleză e surprinzător de bună (are ciudățenii, care însă mai mult amuză sau întăresc atmosfera decât deranjează). Apoi, grafica e cam la nivel de 2004-2005 per ansamblu, cu mici sclipiri şi efecte frumoase pe alocuri. Damage modeling foarte simpluț, dar frumuşel. Nu-i niecsgien (nici măcar current gen), dar nu supără deloc. Îl scot mici detalii, cum ar fi un zombie prins cu botul, în compania căruia faci turul oraşului în timp ce-ți arde pumni în capotă. E doar păcat că n-au avut timp şi buget mai mare, fiindcă ce-au făcut ruşii ăştia, au făcut bine. Cu sunetul, cam la fel. Sără(că)căcios, mai devine sărăcuțul monoton, dar nu ajunge să deranjeze decât puțintel, după un timp, prin repetiție. În schimb, muzica e total cretină. În sensul cel mai bun. Pe cât de dubioasă ar părea la început combinația de pop/rock cu influențe country şi punk, pe atât de tare te motivează să calci pedala (şi alte lucruri). Aşadar, ce supără? Păi, misiunile secundare devin cam repetitive şi totodată cam necesare pentru pus ban la ciorap să mai dregi unaalta la maşină sau să-ți cumperi una nouă. Pe urmă, orăşelul e cam micuț şi totodată cam golaş. Ce-i pus în el, e pus bine, dar lipsesc mai multe elemente de decor simpatice, destructibile. Iar misiunile de storyline nu sunt nici ele atât de multe încât să le numeşti droaie şi reiau de cele mai multe ori motive din misiunile secundare. Pe scurt, dacă la strivirea zombiliticilor n-ar fi senzația magnifică (aici, jocul excelează), l-ai lăsa deoparte destul de repede. Fiindcă.... n-are multiplayer. Toate ca toate, acceptăm multe, dar în cazul unui joc care practic urlă să



Ordinary Decent Carnage



Lecția de azi: împrăş... ăăă împărțirea!

fie jucat în mai mulți (şi după cum e făcut, cred că ar fi fost destul de simplu să integreze aşa ceva în dumnealui), nu pot să trec peste lacuna asta majoră. Nici nu ştiți cât îmi doresc să-l joc cu băieții din redacție. Dar n-o pot face... Iar dacă arunc o privire peste preț (pe Steam, cam 30 de coco vechi – adică dolari, fiindcă euroiul e coco nou), ajung la concluzia că nu-l pot recomanda decât maniacilor într-ale Carmageddon-ului şi celor cu dare excesivă de mână. Restu', vedeți-vă de altele, că nu merită banii. Da'. . . e fain!

■ **Carmaleb**

alternativa



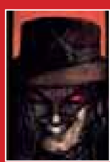
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Carmageddon mi s-a părut mult prea evident aşa că... În mod sigur, vă vor lipsi nemorții de sub roți în acest joculeț nevinovat cu maşini. Compensează însă mai mult decât suficient puhoiul de maşini, trasee, destruction derby-uri, cascadorii, prezentarea excepțională şi plăcerea unică de a-ți catapulta şoferul în toți pereții, coşurile de baschet, țintele pentru darts, piscinele şi inelele de foc pe care s-au gândit nebunii de producători să le includă în joc. Ca să nu mai vorbim de multiplayer. E un joc de nota 9,5, după mine. Dacă aveți baftă, mai prindeți o copie ieftină pe CHIP Online.

BUNE:
- nu te mai poți opri din killărit zombies
- textele dintre misiuni
- control satisfăcător, foarte bine optimizat şi închegat per ansamblu
- muzica şi mici detalii care fac tot deliciul

RELE:
- nu are multiplayer (Dumnezeule, e posibil?!)
- scurt, misiunile devin repetitive
- e în mod clar nefinisat şi prețul e mare pentru ceea ce oferă
- grafică ruginită

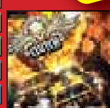
CONCLUZIE:



În esență, are tot ce-i trebuie unui Carmageddon modern şi toate cele aspecte sunt implementate excelent, dar e pur şi simplu nefinisat. Aş fi acceptat să-l aştept un an în schimbul mai multor misiuni şi maşini (mai variate), unei grafici ceva mai actuale, unui oraş mai mare şi mai detaliat, dar cel mai mult în schimbul unui mod multiplayer, fără de care nu-l pot recomanda decât maniacilor pe acest micuț Carma Jr., care este... Clutch.

7,6

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Carmageddon **Producător** Targem Games **Distribuitor** Game Factory Interactive **Ofertant** steampowered.com **ON-LINE** www.gfi.su/index_text_and_img.php?idt=1007

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Pentium 2,5 GHz **Memorie** 512 MB RAM (768 Vista) **Accelerare 3D** 128 MB cu Shader 2.0



NEED FOR SPEED
SHIFT
ÎN MAGAZINE, DIN 18.09.2009
Power
XBOX 360
XBOX LIVE
NEEDFORSPEED.COM
7
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Network
mobile
PC DVD ROM

SPORE galactic adventures



Shylock syndrome

Vine un punct în viaţă când fiecare dintre noi întâlneşte banul şi modurile în care poţi obţine bani. Pentru unii mai uşoare, pentru alţii mai grele, societatea capitalistă contemporană ne provoacă la a fi cât mai buni şi mai pricepuţi la făcut bani ca să ne creştem nivelul de trai. Şi acum că am terminat cu lecţiile de integrare în societate pentru Şoimii Patriei, să vă zic cum e pe bune.

În viaţă, banii sunt doar atât de importanţi pe cât îi facem noi să fie. Important este doar să găseşti un balans între nevoie şi capacitate, cantitatea brută pentru individ este absolut irelevantă. Cel puţin când eşti un individ de rând, de pe stradă şi nu capul unei corporaţii ca, să zicem, Electronic Arts. Dacă se aplică acest caz, interesul tău este să produci sume gargantuane de bani pentru a ţine firma peste linia de plutire şi eventual a crea un profit intimidant.

În acest punct, dragii moşului, veţi crea francize. Rolul unei francize este să devină un simbol uşor identificabil, să-şi creeze o reputaţie, pentru că talăii consumerişti de pe stradă sunt mai degrabă atraşi de un concept popular cu potenţial cât China decât de un produs semianonim fără medalii de credibilitate în spate.

Ceea ce e şi mai interesant atunci când creezi un astfel de produs, o idee nouă pusă în practică, este că toate elementele revoluţionare şi producătoare de mălai la care te-ai gândit iniţial pot fi amânate pentru o lansare ulterioară, care îţi va aduce bani în plus faţă de scorurile obţinute de prima vânzare.

Cade cortina şi anunţăm cu bucurie că E.A. a făcut lucrul la care se pricepe cel mai bine: a împachetat o cărămidă model 2009 şi a adăugat-o mormanului deja existent de cărămizi Spore 2008, la preţul de două cărămizi şi jumătate. Trăiască Spore!

46 de cromozomi pe celulă. Sau cum să fii o fiinţă complexă, dar săracă cu duhul

Când mi s-a pus în braţe Spore, am stat şi l-am gâdilat vreo săptămână ca să-mi dau seama că e dezolantă lipsa obiectivelor. Pur şi simplu, în afară de o curiozitate latentă, nu prea ai motivaţie să avansezi în joc, ceea ce e un aspect destul de nasol pentru un proiect atât de vast


Dacia Pinky

precum Spore.

Ai la picioare o galaxie, planete populate cu microorganisme, mamifere, culturi și civilizații, o libertate ușor intimidantă în editorul de creație și totuși nu simți niciun fel de tragere de inimă să ajungi mai departe, să populezi și să cucerești. În fapt, Galactic Adventures este soluția la această problemă: el aduce aventuri galactice într-un univers cam sterp și oferă un dram de motivație jucătorilor cuprinși de apatie. Misiunile de bază nu sunt nici multe și nici din cale-afară de interesante, dar există mult potențial în comunitate... dacă a mai rămas așa ceva.

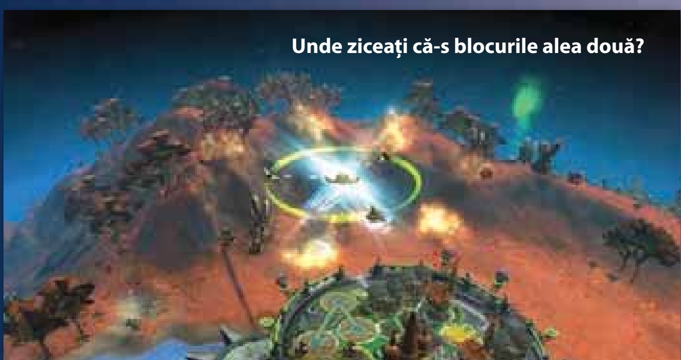

A nugget from Uranus

Ca relația dintre jucător și aceste misiuni să fie mai personală, a fost introdus de asemenea Căpitanul. Acesta poate fi înarmat cu diverse chinezării spațiale și îmbrăcat în tot felul de cârpe și va câștiga experiență în urma satisfacerii doleanțelor tuturor ființelor cu douăzeci de picioare și o mână din Universul Spore.

Elementele de RPG sunt mai mult decât binevenite, în condițiile în care și acest capitol era grosolan subdezvoltat în varianta vanilla a jocului. Din fericire, odată cu îmbogățirea jocului prin aceste elemente, au fost adăugate și editoare aferente, care sunt, ca și editoarele introduse în prima versiune, extrem de intuitive și bine realizate.

Vei avea două editoare noi: de aventuri și de planete. Cel dintâi funcționează pe bătrânele principii pe care funcționează orice editor de nivel din orice tip de joc: veți folosi triggere și evenimente. Partea bună e că nu va trebui să consultați niciun fel de manual exagerat de complicat sau tutoriale interminabile, căci editorul în sine e extrem de ușor de folosit, fără să facă rabat de la posibilități.

La dispoziția jucătorului sunt puse efecte speciale, comportamente pentru fiecare obiect din bancă și chiar și bule de text sau sunete. Ceea ce m-a deranjat un pic a fost că nu se pot importa sunete exterioare, iar banca internă e relativ limitată (probabil peste trei luni o să existe un pachet separat cu 500 de sunete pentru Spore, pentru incredibilul preț de 9,99 dolari... sau ceva).


Unde ziceați că-s blocurile alea două?


Holograma Cuvântului lui Dumnezeu

Editorul de planete e exact ceea ce pare. Condiții atmosferice, sculptură în munți și văi, densitatea aerului și așa mai departe. Nu e foarte deosebit sau interesant, dar e bine realizat pentru cine are nevoie de un grad ridicat de personalizare a lumii.

Mai scump decât permite legea

Prețul lui Galactic Adventures pe Steam e 29,99 de dolari. Un joc mainstream de ultimă oră în variantă retail se învârte adeseori în jurul sumei de 50 de dolari. Ceea ce înseamnă, pentru cine n-a făcut aritmetică prin gluma practică reprezentată de sistemul educațional din România, că veți plăti 3/5 din prețul unui joc retail pentru două caracteristici de altfel foarte interesante care ar fi trebuit să fie acolo de la versiunea 1.00. În limbaj colocvial, această manevră se numește „țeapă".

Singurul motiv pentru care aș recomanda cu tărie achiziționarea acestui așa-zis „expansion pack" ar fi dedicarea întru totu' a vreunui rătăcit universului Spore, chestie destul de improbabilă pentru că nu văd de ce s-ar juca cineva din 2008 până acum acest joc. Cu alte cuvinte, dacă aveți un poster cu Will Wright la bustul gol în baie, plătiți cu încredere. Altfel, sunt destule fete în lume care pentru 29,99 de dolari sau echivalentul în diverse licori de consum public al acestor bani știu să facă podul de sus, de jos, tumbe și alte acrobații de cameră.

În fond, și de acolo pot să rezulte ceva specii cu totul și cu totul inovatoare.

■ **Zuluf**

alternativa

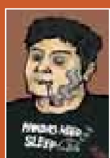


DRAGOSTEA

Un joc ceva mai riscant și în mod cert mai plin de provocări, Dragostea este cea mai hardcore realizare tactică, strategică și logistică din istoria omenirii. Dacă vi se pare floare la ureche să manipulați lanțuri genetice, să plănuiți pas cu pas o ambuscadă la margine de drum și să manipulați NPC-uri, încercați această experiență unică în multiplayer și vă jur cu mâna pe inimă că vă veți dori un buton de restart până ajungeți la nivelul 3.

BUNE:	RELE:
▸ caracteristicile introduse sunt bine realizate	▸ 30$
	▸ 30$
▸ elemente de RPG	▸ 30$

CONCLUZIE:



O glumă proastă pasată ca expansion pack unui joc care probabil că ar fi fost jucat în masă chiar și în ziua de astăzi în cazul în care caracteristicile acestei șarade ar fi fost introduse în varianta vanilla.

6,2

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	05



Gen Sim **Producător** Maxis **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.spore.com

CERINȚE MINIME:
Procesor P4 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB



Moş Diesel Roată ş-Urmărirea

VIN DIESEL WHEELMAN™

Băi dragi cetitori ce-mi sunteţi, hai să vă zic o fază despre Vin Dizăl ăsta. Nu le are. Adică, mă scoate din dovlecei. Dacă în Riddick a fost cum a mai fost, în restul filmelor mi s-a părut o petardă de actor. Chiar şi pentru filme de acţiune de duzină. Uite, Stallone e un mare meseriaş. Adică, aţi putea să vedeţi pe altcineva în ţoalele lui Rambo (exceptând ultima ecranizare, foarte tristă)? Sau în Cobra? Ca să nu mai vorbim de Rocky, filme precum Over the Top sau Demolition Man. Nu prea cred. În schimb, pe Diesel nu-l prea duce motoraşul, chiar dacă zice el că Vin. Vine de nicăieri şi se îndreaptă spre nicăieri. Fiindcă nu e lăsat sau nu poate să fie mai mult decât un „generic badass". Nu ştie să se strâmbe, să se uite, să vorbească. Face şi el un ban cinstit, dar cam atât. Aşa că, văzând făţăul dânsului în Wheelman, sunteţi îndreptăţiţi să vă puneţi întrebări în privinţa calităţii poveştii. Ei bine, un agent FBI cu undercover şi toate cele, adică el, este trimis taman în Barcelona, într-o misiune ultrasecretă (dacă era doar secretă, era slab). Acolo, ditamai război între găşti, printre care – surprizăăă – românaşii noştri. Care nu culegeau căpşuni, ci se ţineau de rele. The Romanians. Sau The Romos, cum s-au gândit producătorii să-i alinte gingaş. V-aţi zice: vai, cum să facă asta, noi nu suntem ţigani, ce lovitură de imagine, dar ce-o să-nţeleagă americanu' prost din toată asta? Fals. Fac o paranteză. Pe scurt, odată cu festivalul „Cine-i mai medieval" de la Sighişoara, în Braşov, în peptul împădurit al ţării, s-a ţinut un alt festival, al cărui nume are oareşce rezonanţă africană. Bantumi? Ba nu, Watumi, asta e. Mai important este că un grup de franţuji, veniţi şi ei să facă giumbuşlucuri cu această ocazie, s-au trezit într-o seară să cânte. Cum au avut ghinionul să fie cazaţi în cămin, în faţa căruia au încercat să se producă, după primele acorduri, deşteptul de portar i-a expediat urgent de-acolo, sugerându-le un bar unde-şi pot satisface nevoile de socializare, distracţie şi împărtăşire a muzicii. Ghinionul a făcut ca troglodiţii ce populau perimetrul barului (şi probabil incinta) să se sperie de dread-urile cocoşelului galic şi să facă ce face tot animalul prost în astfel de situaţii: să sară la bătaie. Băi, nici mie nu-mi place Ska-ul ăla infect atât de popular şi cântat de generaţia ganja din

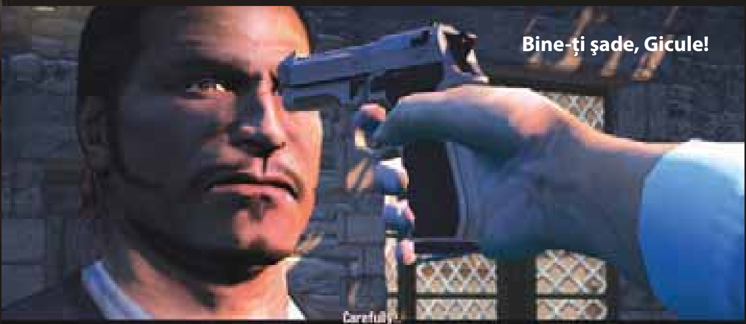


Mă cheamă Milo... şi-am uitat replica



Care este!


Acum chiar c-am dat-o de gard



Bine-ţi şade, Gicule!


Faceţi loc, redecorăm!

Francia, dar nu i-aş bate. Eventual le-aş cere chitara zece minute, să cânt şi io manele de-ale mele cât să-mi odihnesc urechile. Retardaţii respectivi, care nu erau ţigani, au considerat însă mai potrivit să-i lase numai buni de spital şi să-i tundă. Pe bune. Aici s-a încheiat şi schimbul cultural (mai bine zis gutural) al grupului respectiv, fiindcă nefericiţii au tăiat-o a doua zi cu primul mijloc de transport înapoi în patria lor mamă. Şi ăsta-i doar one in a million, ca să zic aşa. În concluzie, nu vă mai supăraţi când vin străinezii cu păreri proaste şi tot felul de scenarii despre români. Au dreptate. N-am prea auzit să păţească d-astea românii p-afară, cel puţin nu în zonele mai civilizate. Sau dacă au păţit-o, tot românii le-au făcut-o. Sau era un jaf. Un maniac. Oricum, d-alea cu motive bine întemeiate. Declar paranteza închisă.


Unde naiba-i tasta aia de cover?!! Aaa… Nu e?

Roata Pontiacului se-nvârteşte, vrum, vrum, vrum şi Kalashu' ciuruieşte, pac, pac, au!

Chestia cu jocul ăsta e că m-au prins acordurile spaniole din meniul principal. Şi nimic nu merge mai bine decât o chitară liniştită când admiri peisajul, alături de-o chitară furtunoasă, pasională şi jucăuşă atunci când creşte tensiunea evenimentelor. When in Rome... dar mai ales când eşti în Barcelona. Ziceam ceva de protagonist, sub acoperire. Aşa. Şi tipul nu numai că e un şofer desăvârşit, de parc-ar fi supt laptele dintr-o ţeavă de eşapament când era prunc, dar nu se sfieşte nici s-apese pe trăgaci. După o primă misiune, introductivă, Barcelona e a noastră. Ne putem plimba nestingheriţi dintr-un colţ în celălalt, admirând arhitectura. Şi maşinile. Că altceva nu prea e de admirat. Nu-i urât, dar cât ţine de grija la detalii, se vede că producătorii au conceput decorul să fie privit doar când ai cel puţin 200 la oră. Ideea e că nu te pierzi, fiindcă Wheelman are un GPS nu tocmai elegant, dar care-şi face treaba. Misiunile se culeg de pe drum, aşa cum e frumos şi-am învăţat din GTA, Burnout, Clutch şi deja multe altele. GTA meets Burnout? Sunteţi optimişti. Mai degrabă, un Driver actualizat, mult mai fain decât Driver 3, de exemplu, cu niscai elemente în plus şi grăficuţă decentă, ba chiar frumuşică pe alocuri. Nu e prea grozav, dar conţine exact ce lipseşte din GTA. Urmăriri ca la carte. Spectaculoase, tensionate, rapide şi, mai presus de toate, satisfăcătoare. E arcade, normal, dar cel puţin e genul de arcade făcut cu creier, unde maşinile sunt uşor de manevrat, se diferenţiază bine ca şi comportament, se deformează şi fac bum frumos când le ciuruieşti sau le buşeşti şi au şi nesimţirea să arate bine în puţinul timp cât le admiri intacte. Fiindcă majoritatea timpului, asta faci. Conduci ca un apucat, urmărind sau fiind urmărit, ciuruind sau fiind ciuruit. Scutere, motoare de viteză, maşini de lux, de curse, camioane, tot ce vreţi. Şi frumoase-s toate. Când nu conduci, alergi. De obicei, c-o armă-n mână. Şi nu de paradă, ci pentru a o folosi. Vorba lu' Vin în răspuns la „Don't waste your bullets": Don't worry, I've got plenty.

Hollywood meets Holy Shit

Ce deosebeşte Wheelman de alte jocuri este cutezanţa producătorilor de a implementa o mulţime de idei, manevre şi misiuni trase rău de păr. Complet desprinse din Şoferul Bionic, dar perfect valabile în termeni de gameplay şi ale naibii de distractive. Avem una bucată Car Melee. Asta înseamnă că, pe lângă tastatură, foloseşti şi mouse-ul la condus (sau mă rog, stick-ul secundar). Mişcându-l în lateral, execuţi o deplasare total ireală şi rapidă (variază în funcţie de vehicul) în stânga sau în dreapta, buşind ghinioniştii care-ţi stau în coaste. Ba mai mult, manevra merge de minune şi când vine vorba de blocat adversari care vin din spate sau ocolit obstacole şi vehicule ce par să se teleporteze în faţa ta. Fiindcă unde se termină motorul, începe NOS-ul. Şi ameţeala de la viteză. Iar Vehicle Melee merge bine şi pentru spart blocaje instalate de poliţie sau mafioţi. E suficient să smuceşti puţin mouse-ul în faţă. Chestia şmecheră e că vehiculele au tendinţa să se facă praf rapid. Dar s-au gândit producătorii şi la asta. Bunăoară, Milo (căci aşa se prezintă personajul lui Diesel în joc)




Midway se ține de glume


Ați comandat niște plumb?


Dieselică, mută-ți cuibul!

poate țopăi ca o maimuțică dintr-un vehicul în altul. Când ești în spatele unui alt vehicul, apeși un buton, Milo se pregătește, deschizând portiera sau luând o poziție dubioasă pe motor, iar când simbolul de deasupra vehiculului urmărit se face verde, lași butonu-n pace și admiri o scenă cu maimuța sărind de la volan direct în bolidul din față și aruncând șoferul în stradă, să-și ia o doză bună de Road Rash. Chestia e că a menține o poziție și o viteză relativ constante față de mașinile ginite este extraordinar de simplu, așa că toată procedura este nu o provocare, ci o simplă formalitate. Spectaculoasă totuși. Nu mai puțin spectaculoasă decât o altă mișcare născocită de producători, care te face să te întorci la 180 de grade, cu fața spre cei care te urmăresc și să-i faci sită cu arma din dotare (când ești la volan, ai doar pistol, iar pe motoare ți se mai iartă și-un Uzi). Apoi, puțin intra într-un soi de Bullet Time, țintind în față. Tot un mic masacru rezultă și de-aici. Vă spun, urmăririle sunt fenomenale. Oricât de tras de păr ar fi totul, funcționează perfect și e pur și simplu satisfăcător și captivant. Iar polițiștii fac o treabă bunicică în a te urmări insistent în misiuni sau când te văd comițând o infracțiune (spre deosebire de mortăciunile din GTA IV). În plus, când faci o manevră mai spectaculoasă, în mod dinamic, camera trece într-o perspectivă cinematică, pentru a te putea admira pe îndelete.

Muzica ambientală este și ea dinamică (pe lângă posturile de radio din mașini, dotate cu piese de la simpatice spre bune) și devine dramatică atunci când lucrurile o iau razna pe ecran, făcând pereche bună cu zgomotele reușite și cu grafica absolut decentă, dacă nu chiar frumușică și efectele speciale, folosite din belșug. Mi-ar fi plăcut să zdrobesc niște pietoni, dar se pare că-n Barcelona toți sunt toreadori sau neamuri de toreadori. Așa că m-au fentat cu plonjoane care mai de care.

Toate bune... până pui piciorul pe pământ

Dacă în viteză Wheelman face exact ce trebuie, când ai misiuni pedestre și te ciuruiești pe jos, treaba se împute. Nu tu sistem de cover, opțiuni mai avansate de țintire. Te duci ca tancul și, dacă simți c-o încasezi, te mai pui ciuciulete după vreo cutie. Aici, Wheelman e cu ani lumină în urmă față de GTA IV. Să zicem totuși că titlul scuză chestia asta, dar tot nu înțeleg de ce trebuiau să mai existe și misiunile asta. Oh well. Așadar, urmăriri frumoase, antrenante și cu găselnițe amuzante, prezentare decentă spre bună, poveste și acting de doi lei, acțiune sinistră per pedes și un dejun frugal de arhitectură spaniolă. Nu e cine știe ce, dar ajunge cât să te țină preț de două-trei-patru zile în fața monitorului, fără să regreți asta. Fiindcă e un joc distractiv și asta e tot ce contează. După care cobori și-l dezinstalezi, fiindcă n-are multiplayer (și e mare păcat, ar fi fost ceva).

■ **Caleb von Diesel**



alternativa


BURNOUT PARADISE

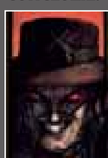
Dacă vă mulțumiți și fără împușcături sau superfluul Vin Diesel, orășelul, vehiculele și cursele superbe din Burnout Paradise vă vor satisface setea de viteză. Grafică superbă, control exemplar, tone de bolizi și adrenalină la maxim. Rock On, Burn Out!

**LEVEL MARTIE 2009*

BUNE:
- mașini frumos modelate
- control excelent
- misiuni antrenante, poliție agresivă
- manevre demente

RELE:
- poveste pe butuci, Vin Diesel
- oraș golaș
- n-are multiplayer
- cerințe mari de sistem

CONCLUZIE:



Dacă n-ai ce face și-ai încinge un joc simpluț și cu ceva eye candy, relaxat, stând pe spate, Wheelman e un medicament bun, cu efect pe termen scurt. Însă maniacii curselor cu mașini sau fanii GTA nu prea au ce descoperi aici. Bietul joc își face treaba și vine cu unele idei trăsnite care pe deasupra mai și funcționează frumos. Dar nu-i genul cu care să te căsătorești.

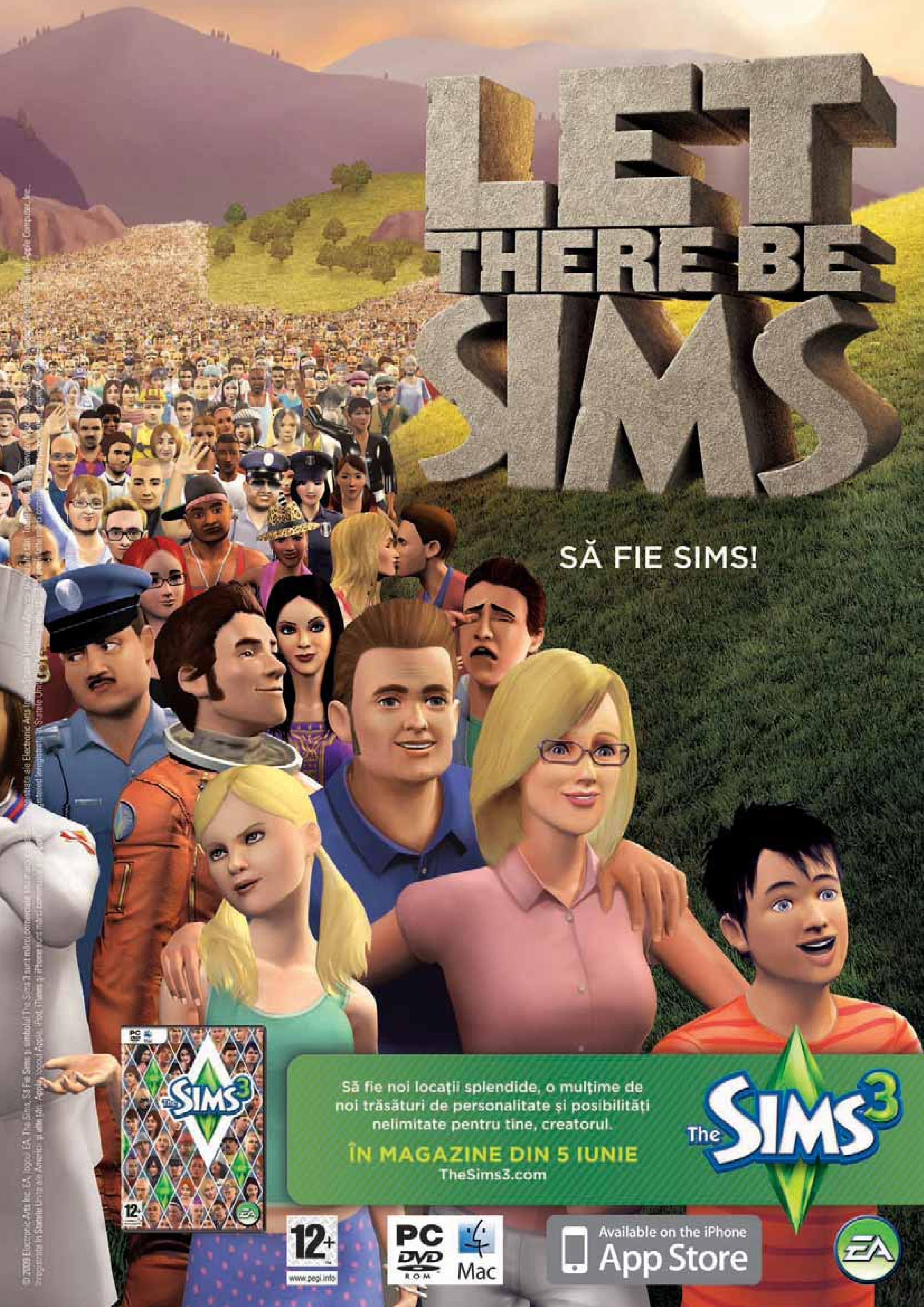
7

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	04
IMPRESIE	07



Gen Racing/Action **Producător** Midway **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România, Tel: 021.569.06.00 **ON-LINE** wheelmangame.us.ubi.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Intel Core 2 Duo 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB


LET THERE BE SIMS
SĂ FIE SIMS!
Să fie noi locații splendide, o mulțime de noi trăsături de personalitate și posibilități nelimitate pentru tine, creatorul.
ÎN MAGAZINE DIN 5 IUNIE
TheSims3.com
The SIMS 3
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Mac
Available on the iPhone
App Store
EA

Harry Potter and the Half-Blood Prince™

Liceenii abracadabra

După patru ore de somn şi cinci de Harry Potter and the Half-Blood Prince Jocul (Mircea, am zis că mai am puţin din el, stai relax!), am un nou vis: un Harry Potter românesc cu atmosfera optimistă specifică anilor '70 - '80. Aş da oricât să-l aud pe Uritescu spunând: „Băi Gandalf, adă o găleată de magie". Vi-l închipuiţi pe eternul adolescent Ştefan Bănică Junior interpretându-l fără cusur pe Harry Potter? Sau pe Marian Râlea în rolul lui Voldemort. Ernest Maftei, fie-i ţărâna uşoară şi hectarele multe, l-ar fi jucat pe Dumbledore, iar Florin Piersic, acest Sirius Black al magiei româneşti, îşi va plictisi duşmanii cu poveşti din Azkaban. Sau de pe platoul de filmare. Pauză de poveste. „Mare balamuc a fost pe platouri când am înlocuit bagheta de recuzită cu o lopată, de i-a rupt ciocoflenderul de Bănică spinarea lui Mircea Badea (NR: distribuit în rolul junelui Malfoy) în timp ce încerca să casteze Levicorpus pentru a-l împiedica pe satanist să execute Şpagatul Morţii, vraja favorită a Mâncătorilor de Moarte şi Bomboane Agricole". Florine, nu acum! Deci, în filmul nostru, Harry Potter, un tânăr inginer agronom proaspăt ieşit de pe băncile şcolii, duce o viaţă monotonă, dar plină de succese în muncă. Se scoală de dimineaţă, deşartă o găleată cu lături în troaca basiliscilor, râneşte la thestrali, ţesală hipogrifii şi îşi petrece restul zilei aruncând baloţi de mătrăgună în maşina de treierat a Colectivului de Magie Albă şi conducând ca descreieratul un Universal 1010 prin lanurile mănoase de Iarba Fiarelor. El se va îndrăgosti iremediabil de sora lui Ron, o tânără mulgătoare sârguincioasă de la Ferma de Poţiuni Numărul 5, interpretată de Anca Ţurcaşiu (sau Oana Sârbu, cred că voi organiza un concurs de muls drigane pentru acest rol), şi va încerca să o impresioneze propunând tovarăşului secretar Dumbledore o competiţie prietenească între Colectivul de Magie Albă şi Ferma de Poţiuni Numărul 5. Mai am vreo câteva, dar le păstrez pentru tovarăşul Sergiu. Ideea era să vă ţin alături de mine cât să vă pot spune că Harry Potter and the Half-Blood Prince merită puţintică atenţie.

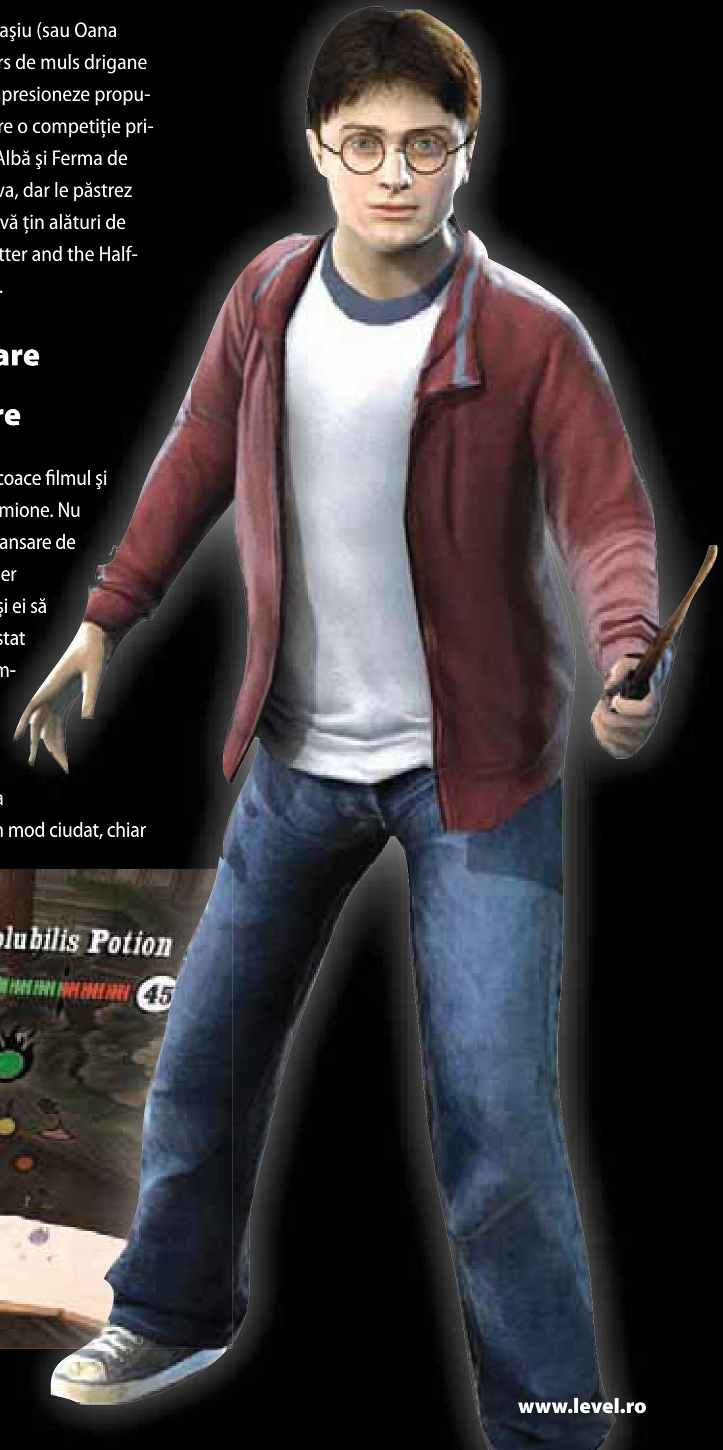
Vine vara, bine-mi pare

Hermione creşte mare

Vara se numără cinefilii, vara se coace filmul şi tot vara se măsoară derriere-ul lui Hermione. Nu contează că EA se pregătise pentru o lansare de iarnă, să prindă sărbătorile, dacă Warner Brothers au amânat filmul, au trebuit şi ei să amâne jocul. Nu-mi fac iluzii că au existat oameni care să aştepte jocul-după-film-după-carte cu sufletul la gură, dar voi presupune prin absurd că ei există şi mă voi întreba retoric: a meritat aşteptarea? Da şi nu. Dacă vă aşteptaţi la un dezastru, v-aţi aşteptat degeaba. În mod ciudat, chiar



Gata trăscăul?



dacă nu aveți vârsta necesară (copiilor și preadolescenților necorupți de GTA și Manhunt le spun doar atât: e pe gustul vostru, pehlivanilor, nu mai pierdeți timpul cu articolul), cu un minuscul efort de imaginație și de voință, noul Harry Potter poate trece drept un joc decent, lucru care nu se poate spune despre majoritatea adaptărilor după filme (sau, na, despre majoritatea jocurilor Harry Potter, pentru că putem vorbi de o majoritate atunci când numărul lor a depășit numărul degetelor de la o mână).

Nu vă plictisesc cu povestea. Puneți mâna pe carte sau vizionați filmul. Oricum, dacă n-ați citit cartea sau



Poltergeanta



Dă senvișu', ticălosule!

dacă nu v-ați stricat ochii prin „cam-uri”, din joc n-o să pricepeți mare lucru pentru că, la capitolul storyline și storytelling, jocul este mai degrabă un teaser (cu vreo câteva spoiler-e) pentru film. Lipsesc anumite elemente cheie, evenimentele se derulează foarte rapid, sunt momente în care nu ți se explică cum s-a ajuns în situația respectivă etc. După ce îl veți termina (sau chiar în timp ce), probabil vi se va face poftă să vedeți filmul. Misiune îndeplinită. Tot ce trebuie să știți e că aveți un Harry puțin mai dezghețat, o Hermione ceva mai împlinită, un Ron complet aerian și alți câțiva vrăjitorași pe care îi veți snopi în duel destul de des. Și ceva umor, dar nu prea mult, cu o mică mare excepție. Atmosfera destul de serioasă a jocului este întreruptă de o scurtă scenă absolut demențială care-i implică pe Harry și o butelcuță cu ceva licoare dătătoare de noroc. Am înțeles că există și în film, dar n-am apucat să-l văd, deci pe mine m-a surprins total. Nu vreau să vă stric distracția, deci n-o să dezvălui mai mult. Vă zic doar că am râs cu spume.

La nivel de gameplay, Harry Potter and the Half-Blood Prince este construit în jurul a trei mini-jocuri simple, întrerupte frecvent de scurte (sau lungi dacă nu-l puneți pe Nearly Headless Nick la treabă, veți vedea mai jos de ce) sesiuni de alergătură pe coridoarele Fabricii de Vrăjitori Hogwarts. Minijocurile sunt simpluțe (devin mai complexe pe parcurs și necesită reflexe din ce în ce mai rapide) și destul de „catchy” pentru copii sau pentru diverșii plictisiți care s-au trezit conducându-i destinul lui Potter. Plus că sunt dozate astfel încât să nu simțiți că jocul devine excesiv de repetitiv. Veți prepara poțiuni contratimp într-un mini-joc interesant, veți călări maiestuoși o mătură de Quidditch și, foarte des, veți fi provocați la niscaiva dueluri vrăjitorești ca'n zilele cele bune ale lui Merlin. Duelurile mai puteau fi lucrate puțin, pentru că, deși se pot aborda și câștiga strategic (grație celor șapte vrăji clasice, Stupefy, Charged Stupefy, Levicorpus, Expelliarmus, Petrificus Totalus și Protego), e mult mai simplu și eficient să alergi ca turbatul în jurul oponentului și să-l pleznești încontinuu cu Stupefy, iar treaba devine și mai simplă când pui mâna pe Levicorpus. În rest, alergătură de la un minijoc la altul, de la o secvență cinematică la alta. Ghidați de fantoma prietenoasă a lui Nearly Headless Nick. Dacă vreți să fiți hardcore (caz în care nu pricep ce căutați în jocul ăsta), puteți renunța la ajutorul „busolei” străvezii, dar nu prea e recomandat.

Pentru colecționarii înrăiți, există 125 de embleme răspândite pe tot cuprinsul facultății de vrăjitorie. De unele te împiedici, altele sunt ascunse și nu se arată decât jucătorilor mai insistenți, care nu se dau înapoi din fața câte unui puzzle simpluț, cum ar fi să castezi Wingardium Leviosa pe o băncuță nevinovată și să-i faci vânt în emblema aia care îți dă cu tifla de pe acoperișul bojdeucii lui Hagrid. Chestiuni obișnuite pentru tinerii vrăjitori. În afara unui ego umflat, colecționarea respectivelor embleme ne aduce și câteva beneficii materiale (mai multă viață în dueluri, mai mult timp în reprizele de zbor cu mătura etc.) deloc de neglijat. Se poate și fără ele, dar e mai bine cu.

„Why so Sirius?”

Înainte să vă faceți cruce cu limba în timp ce citiți nota, trebuie să înțelegeți ce e și ce vrea joculețele ăsta de la voi. Eu l-am terminat în patru ore, fără să mă dau de ceasul morții, ba l-am găsit cam prea simplu, dar am aproape 30 de ani și nu prea mai alerg după achievements-uri în adaptările după filme. Are, însă, o mulțime de calități (din nou, o chestiune subiectivă) care îl fac o alegere inspirată pentru copii sau pentru jucătorii de duminică. Adică exact pentru segmentul căruia îi este destinată o producție de acest gen. Din nefericire, n-avem parte de actorii originali, dar am observat că înlocuitorii s-au achitat admirabil de datorie. Adăugați și o coloană sonoră care i se potrivește ca o mănușă, plus un motoraș grafic destul de arătos și potent, și ați obținut un Hogwarts virtual prin care poți umbla liniștit cu ochii deschiși și capul sus.

■ **cioLAN**

alternativa



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

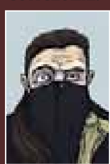
Până la Half-Blood Prince, e singurul din serie care nu m-a determinat să-l joc pe ascuns. Sau să agresez verbal redactorul-șef în timp ce-l jucam pe ascuns.

***LEVEL IULIE 2004**

BUNE:
- perfect pentru fani
- minijocuri interesante
- Quidditch

RELE:
- scurt
- superficial

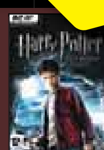
CONCLUZIE:



O alegere inspirată pentru copii sau pentru jucătorii de duminică. Adică exact pentru segmentul căruia îi este destinată o producție de acest gen.

7,4

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen Action **Producător** EA **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE harrypotter.ea.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** Radeon X800 / GeForce 6800



Tech Retard

Am o problemă serioasă cu maşinăriile de orice fel. Pe undeva prin bazinul meu genetic nu s-a strecurat niciun pic de talent din domeniul meşterelilor tehnice şi, drept urmare, întreaga gintă a jucăriilor cu sau fără creier pozitronic îşi bate joc în mod constant de mine.

Mi s-a stricat maşina de spălat săptămâna trecută, calculatorul inventează mereu metode noi de a o lua razna şi am constatat cu stupoare că, ori de câte ori aş duce maşina la service, electricele din ea găsesc moduri noi şi inovatoare de a clipăi tot felul de erori al căror singur scop e să mă bage în mormânt.

Concluzia evidentă e că am dezvoltat o aversiune soră cu ura faţă de orice fel de briz-briz-uri tehnologice. Nu cred că e om care să se bucure mai tare atunci când face praf monitoare arse sau televizoare dincolo de speranţa reparaţiilor. De fiecare dată când îmi înfig piciorul prin ecranul vreunei astfel de unelte a Satanei, mă cuprinde o euforie aproape psihedelică.


Tunat în service

Aceste chestiuni sunt relevante când vă zic că m-a cuprins o panoplie de sentimente mixte atunci când KiMO m-a condamnat la vreo două-trei zile de roboteală prin Transformers: Revenge of the Fallen. Pe de o parte, ştiam că mai devreme sau mai târziu o să fac zob un pătrăţos cu creier pozitronic, dar pe de altă parte va trebui să interpretez o astfel de dihanie metalizată pentru a-mi atinge scopul.

Făcând o analogie la producţia cinematografică a lui Michael Bay, nu era greu de intuit că o să mă aştepte mai multe artificii decât la grătarul lui Obama de 4 iulie şi probabil un gameplay problematic şi frustrant, caracteristică obligatorie în cazul jocurilor adaptate după filme. Prea departe de adevăr n-am fost, dar unica mea speranţă era distracţia lipsită de pretenţii. Şi că o să fac muci câteva duzine de „persoane artificiale".

Console Hive Mind

Revenge of the Fallen e, înainte de toate, un joc de consolă. Cum creativitatea e grele, frate, când ai la dispoziţie un public-ţintă alcătuit în întregime din boraci imberbi care îşi vor lua, eventual, jocul, în drumul spre coada de la buletine, s-a introdus aceeaşi mecanică reciclată pe care o găsim în ziua de azi cam în orice shooter/action-adventure mainstream. Viaţa ţi se regenerează dacă te bagi după un gard şi nu trage nimeni în tine timp de-o ţigară, controalele vehiculelor sunt un pic ciudate şi sunt checkpoint-uri pentru fiecare bolovan de care te împiedici.

Lucrurile astea nu sunt neapărat deranjante atâta timp cât vă plac mecanicile de consolă şi vă asigur că, dacă le acceptaţi, vă aşteaptă mai multă distracţie decât în filmul omonim. Cel puţin în materie de conţinut, veţi avea două campanii doldora de filmuleţe şi concept art deblocabile, în adiţia cărora vine modul multiplayer, probabil cel mai bine implementat astfel de mod într-un joc făcut după un film. Campaniile în sine sunt destul de lungi şi vă vor da câteva zile de furcă, mai ales dacă vânaţi obiectivele bonus.


Pleacă mă din mijlocul drumului că te calcă vreun taxiu!


Aduceţi repede salteaua că aterizează Nadia!

Veţi întreba: dar domnule, jocul? Cum e jocul? Ei bine, campania constă într-o serie de misiuni împrăştiate pe glob, în cadrul cărora veţi distruge, salva, răpi, repara şi alte verbe introduse pentru variaţie. Din acest punct de vedere, variaţia e un concept relativ: da, la suprafaţă veţi îndeplini diverse obiective de toate formele şi culorile, dar similarităţile dintre ele şi faptul că vă bateţi încontinuu diluează acest factor.

Mie unul nu mi-a gâdilat niciun nerv prima oră de joc. Abia în a doua, când am început să stăpânesc armele, controalele şi combo-urile robotului în circuitele căruia fusesem introdus, m-a cuprins o cascadă de senzaţii tari. Ceea ce, din perspectiva mea, e bine – e plăcut ca un joc să devină din ce în ce mai interesant şi perfect normal să te bucuri şi să fii răsplătit după ce reuşeşti să-l înveţi.

Sunt trei moduri între care veţi alterna: vehicul, robot şi armă. Primul e poate cel mai problematic până stăpâniţi controalele, al doilea există ca să puteţi da palme altor roboţi şi să arate bine jocul (pe lângă o serie de combinaţii care implică transformarea şi conservarea momentumului), iar al treilea va avea importanţă maximă în anumite momente, mai ales în multiplayer. Şi aici există o adiere de variaţie binevenită – vehiculele variază de la camionaşe şi maşinuţe până la elicoptere sau avioane supersonice. Trebuie însă spus că m-a lovit ca de nicăieri o amintire pe care încerc să o suprim: controalele vehiculelor aeriene sunt un pic ciudate, în acelaşi mod în care era ciudat să controlezi un avion supersonic în seria Battlefield. Ca să menţii controlul nu poţi zbura la viteză maximă, iar un avion care zboară încet e mai ineficace, mai uşor de lovit şi nu neapărat plauzibil.

Armele sunt şi ele variate – de la lansatoare de rachete sau aruncătoare de flăcări şi până la clasica puşcă cu lunetă, fiecare are o utilitate critică după ce termini jocul şi descoperi multiplayer-ul.

Prin ochii roşii ai lui Arnold

Grafica e satisfăcătoare pentru anul curent. Bug-urile grafice sunt puţine şi izolate, singura problemă fiind faptul că meşele nu coincid adeseori cu obiectele pe care le vedem şi se mai întâmplă din când în când să te agăţi de decor pentru simplul motiv că există colţuri invizibile şi alte astfel de lucruri care fac vene să plesnească şi copii să plângă.

Modelele coincid cu cele din film, iar animaţiile sunt destul de viscerale şi convingătoare. Multitudinea de explozii (care arată foarte bine, de altfel) nu scade framerate-ul pe PS3, deşi, din ce am citit în diverse locuri, versiunea de PC e ceva mai prost portată şi acesta e principalul detractor pentru care e recomandat să jucaţi mai degrabă ediţiile de consolă ale jocului.


I am big in Japan!

Ceea ce e absolut stresant în jocul ăsta, fără drept de apel, e voice acting-ul. Dincolo de alergia mea totală la şarjările auditive de care dau dovadă diverşi roboţei care vor să pară mai răi sau mai şmecheri şi ajungi să te zgârii pe timpane de durere, nu ştiu ce fel de creaturi ale sistemului de canalizare au fost angajate să „dea viaţă" personajelor umane din joc. Este o adevărată tortură să faci faţă majorităţii vocilor aruncate în joc şi e oarecum ironic ca un joc care se prezintă atât de bine la multe capitole în comparaţie cu alte adaptări după filme să dea chix în stil mare la un aspect care în general nu e atât de problematic.

Nu te supăra, frate! 011011000 1101111011101100110 0101

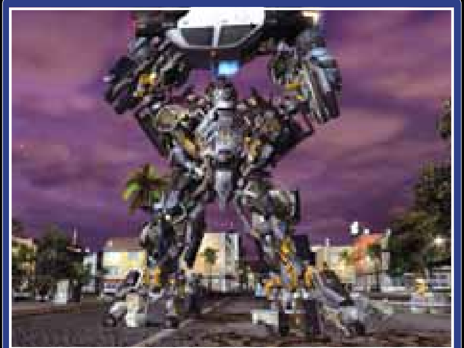
Multiplayer-ul pare să devină un aspect central al tuturor jocurilor contemporane, chiar şi cele axate pe o poveste epică ce înduioşează domnişoare şi înmoaie genunchii masculilor alfa de pretutindeni. Şi pe bună dreptate – atunci când e bine implementat, fie că vorbim de cooperativ sau diversele forme de PvP, creează adevărate pânze sociale şi uneşte oameni într-un mod teribil de satisfăcător.

În Revenge of the Fallen, multiplayer-ul se bucură de câteva moduri pe care le putem găsi în mai toate shooter-ele care au acest element incorporat. Domină puncte de control, asasinează, clasicul deathmatch etc. Chiar dacă niciunul nu aduce ceva nou la masă, modul în care se joacă e frenetic şi cât se poate de interesant. Particularităţile fiecărui robot fac elaborarea strategiilor obligatorie şi nu există „cel mai bun robot" sau „cea mai bună armă", doar situaţii şi situaţii.

După ce înţelegeţi armamentul şi fizica jocului, vă garantez că multiplayer-ul vă va ţine lipiţi de ecran o bucată de vreme suficient de lungă încât să nu vă pară rău că pierdeţi câteva zile cu acest joc.

■ **Zuluf**

alternativa


TRANSFORMERS – THE GAME

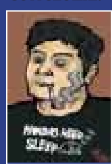
E o comparaţie doar în nume, căci calitatea lui Revenge of the Fallen este clar superioară adaptării primului film. Totuşi, fanii francizei nu vor găsi o alternativă mai apropiată acestui titlu şi e un bun exemplu de cum continuarea poate fi mai bună decât originalul.

**LEVEL SEPTEMBRIE 2007*

BUNE:
- Grafică contemporană din toate punctele de vedere
- Două campanii presărate cu obiective speciale şi conţinut ascuns
- Multiplayer antrenant şi tactic
- Tranziţie între forme bine realizată şi fluenţă în animaţii

RELE:
- Voice acting penibil
- Bug-uri relativ frecvente legate de obiecte şi meşe
- Controale uşor greoaie la început

CONCLUZIE:



Pentru o adaptare a unui film în joc video, Revenge of the Fallen se prezintă surprinzător de bine. Are câteva probleme – cea mai importantă fiind voice acting-ul – dar acestea nu fac decât să ciobească o experienţă antrenantă şi explozivă. Fanii consolismelor vor fi satisfăcuţi.

8,1

GRAFICĂ	09
SUNET	06
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action **Producător** Luxoflux **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.transformersgame.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Pentium 4 2,4 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6600/ATI Radeon 9800





Joaca de-a prosteala

Scrat sau Sid? Pe cine alegi? Veverița tembelă și etern hămesită sau leneșul pe care nici nu știu să îl descriu? Pe cuvânt dacă știu care este preferatul meu. Poate Scrat pentru că nu vorbește niciodată și mie îmi plac oamenii care nu au nimic de spus? Poate Sid pentru că alături de el nu te plictisești niciodată deși pute, arată ca dracu' și poți fi sigur că te bagă cel puțin o dată pe zi în gura unui prădător feroce? Oare dacă Scrat primește o pungă plină cu ghinde, se va schimba și va deveni la rândul lui un leneș îmbuibat și guraliv? Nu știu, dar ceea ce știu este că vreau Ice Age 4 doar cu aventurile lui Scrat. Scrat la munte și la mare, Scrat și vrejul de fasole, Scrat în Punguța cu Doi Bani, Scrat și Prizonierul din Azkaban, Scrat și Jerry, Scrat Barbarul, Brave Heart Scrat și multe alte asemenea prostii pe care Scrat să le facă fără a mai intra peste el restul de personaje din Ice Age la fel ca niște reclame idioate din mijlocul bătăliei din finalul filmului. Power to the Scrat!

În fugă după cireșe

Jocul de față este prost. Nu este rău făcut, dar este prost. Grafic arată bine, dar este prost. Unele elemente de gameplay se pot cataloga ca fiind relativ ok, dar jocul este incredibil de prost. Nu știu cum o să scriu un articol dedicat acestui joc, având în vedere cât de prost este. Am mai jucat jocuri făcute după filme, dar niciunul nu a fost atât de inutil. Nu este nici măcar amuzant. Vocile personajelor sunt oribile, fără măcar a se apropia de ale actorilor din film. Este normal. Un asemenea joc nu putea să se bucure de un voice acting de excepție. Ar fi fost prea de tot.

Principiul jocului este simplu. Este un tutorial pentru cineva care acum învață să folosească mouse-ul și tastatura, cu ajutorul unor personaje deja cunoscute de la cinema. La un moment dat, în familia Bundy, apare Lucy din Dallas. Din serialul Dallas. Ăla cu Bobby și JR, Pamela și Sue Ellen. Ei bine, Lucy săraca a avut și ea un rol în viață, iar apoi a ajuns să vândă roboți de bucătărie și ustensile de gimnastică pentru acasă la teleshopping. Cam asta este Ice Age 3. Un tutorial prin care niște personaje cunoscute ne învață treptat cum să folosim calculatorul. O tâmpenie incomensurabilă.

În fine. Să vă spun și ce trebuie să faceți. Întrând pe rând în pielea personajelor din film, vă apucați să faceți tot felul de acrobații încercând să curățați terenul de joacă pentru copiii lui Manny, să culegeți cristale pentru a o face pe Ellie (soția lui Manny) să uite că este gravidă și că în curând va trece prin durerile facerii și multe alte asemenea idioțenii crase.

De fapt, totul se rezumă la goana după cireșele de pe marginea drumului, folosite ca monede de troc pentru a cumpăra tot felul de prostioare de la un raton cu coarne bișnițar. Dubios și prostesc în același timp este faptul că trebuie să joci bucata de single player pentru a te juca în multiplayer. De ce? Pentru că jocurile, de fapt minijocurile, de multiplayer sunt cumpărate de la banditul ăla de raton pe cireșe.

Stați departe

Nu vă apropiați de acest joc. Fugiți! Mai bine vă reapucați de Strip Tetris decât să vă pierdeți vremea cu el. Nu îl pot recomanda nici măcar unui copil, deoarece ar începe să plângă în primul moment în care personajele încep să vorbească. Credeți-mă… Vorbesc MULT!

■ **Koniec**



Fugi leneo, fugi!!!

alternativa



SPIDERMAN: WEB OF SHADOWS

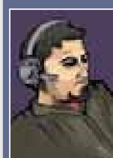
Mult mai fain. Muult mai fain. MULT mai fain! Și e cu Spiderman.

LEVEL APRILIE 2009

BUNE:
- grafica drăguțică

RELE:
- prost
- foarte prost
- cel mai prost

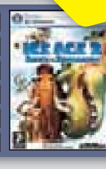
CONCLUZIE:



Când îl vedeți într-un magazin de jocuri, luați-vă copilul în brațe și fugiți cât vă țin picioarele.

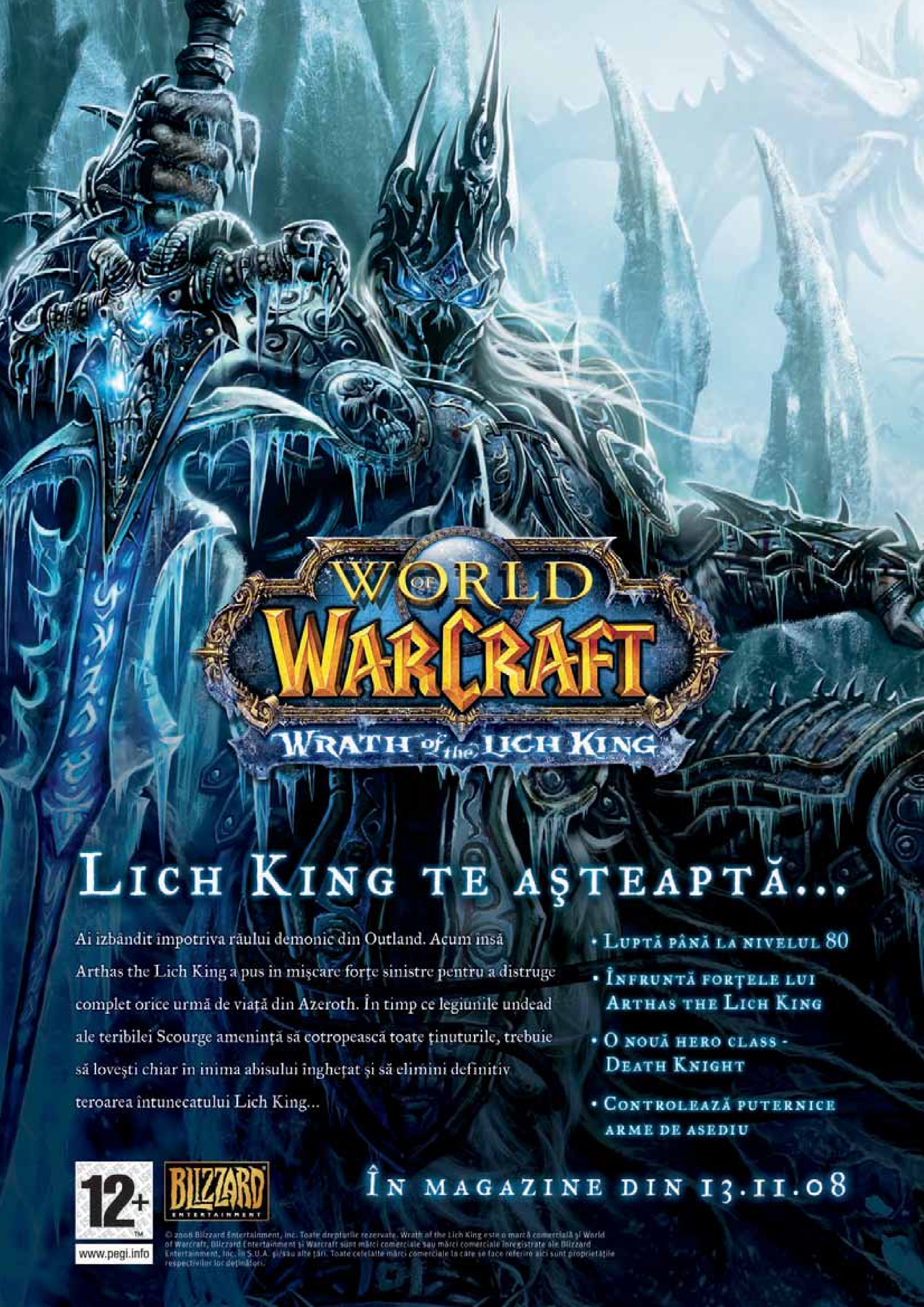
2,3

GRAFICĂ	07
SUNET	02
GAMEPLAY	02
MULTIPLAYER	02
STORYLINE	01
IMPRESIE	00



Gen Adventure **Producător** Eurocom **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.iceagegame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 1.8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB


WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
LICH KING TE AŞTEAPTĂ...
Ai izbândit împotriva răului demonic din Outland. Acum însă Arthas the Lich King a pus în mişcare forţe sinistre pentru a distruge complet orice urmă de viaţă din Azeroth. În timp ce legiunile undead ale teribilei Scourge ameninţă să cotropească toate ţinuturile, trebuie să loveşti chiar în inima abisului îngheţat şi să elimini definitiv teroarea întunecatului Lich King...
• LUPTĂ PÂNĂ LA NIVELUL 80
• ÎNFRUNTĂ FORŢELE LUI ARTHAS THE LICH KING
• O NOUĂ HERO CLASS - DEATH KNIGHT
• CONTROLEAZĂ PUTERNICE ARME DE ASEDIU
ÎN MAGAZINE DIN 13.11.08
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wrath of the Lich King este o marcă comercială şi World of Warcraft, Blizzard Entertainment şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.

Wii Sports Resort

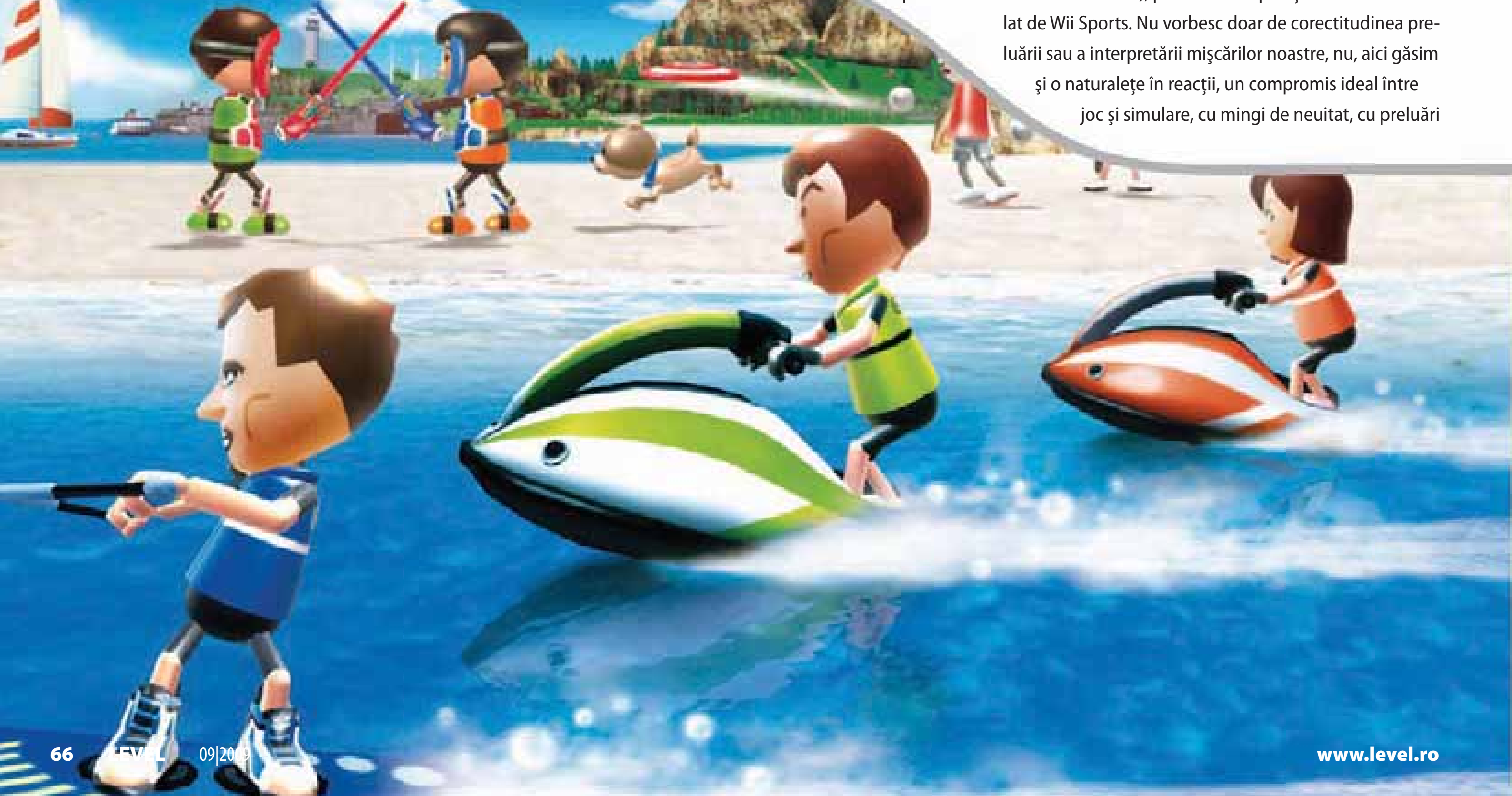


Isterie casual

Mi-a luat mult timp să realizez pe deplin de ce Wii-ul este un succes aşa mare. Nu mă refer aici la noi, jucătorii… profesionişti, noi am fost „vânduţi"din momentul în care am realizat că putem ţinti cu o armă şi tăia cu o sabie ca în realitate, că putem boxa, arunca o grenadă, trage cu arcul, nu, mă gândeam la oamenii în vârstă, la fetele sau la femeile şi bărbaţii în toată firea care nu aveau până atunci prea multe în comun cu jocurile. Mă întrebam ce face această consolă atât de deosebit? Într-adevăr, toate aceste mişcări şi acţiuni pot fi realizate acum mult mai intuitiv, mai natural, dar asta să fi fost bariera care a ţinut milioane de oameni departe de jocuri? Interfaţa? Butoanele?

Dacă facem diferenţa dintre numărul total de Wii-uri şi numărul total de Xbox-uri 360 vândute de la lansare şi până acum, rezultă că nici mai mult, nici mai puţin de 20 de milioane de oameni au fost convertiţi în jucători, dacă nu profesionişti, măcar de ocazie. O estimare sincer, prostească, dar nu cred că foarte departe de adevăr. De fapt, destul de mulţi din gamerii tradiţionali de peste hotare şi-au vândut Wii-ul când au realizat că Nintendo i-a minţit. Mişcările sunt într-adevăr preluate de controller-e, dar nu cu fineţea necesară mânuirii unei spade, de exemplu. Alţii l-au vândut în momentul în care au realizat că nu mai au ce juca, pentru că, de ce să nu recunoaştem, jocurile adresate segmentului „hardcore" sunt şi apar într-un număr mult mai mic pe această platformă. Altora le-a pus capac grafica sau suportul online ruşinos, chiar şi numărul foarte mare de jocuri prost realizate apărute. Cu toate astea, Wii-ul a rămas lună de lună cea mai vândută consolă. Cum? De ce?

Răspunsul l-am găsit odată cu înţelegerea fenomenului Wii Sports, colecţia de jocuri cu care vine consola când o cumperi. Considerat încă de mulţi doar un demo tehnologic menit să pună în evidenţă abilităţile controller-elor consolei, acesta reuşeşte să farmece din primele zece minute orice persoană cu puţin spirit de aventură, curioasă sau (sau, şi nu neapărat şi) competitivă. Îmi aduc şi acum aminte cum mama era să sfarme remote-ul de birou în frenezia unui joc de tenis, pentru că, vezi Doamne, „aşa se serveşte". Îmi aduc aminte cum dintr-o dată casa îmi era mai plină de prieteni, chiar şi de vecini, care nu se mai săturau să dea din mâini, la box, bowling sau golf, pentru ca a doua zi să se plângă că nu se mai puteau mişca din cauza febrei musculare. Toţi m-au întrebat cât costă şi le-am răspuns cu „of", ştiind că majoritatea se vor întrista. Unii chiar mă mai întreabă din când în când. Wii Sports mi-a dovedit însă că e mai mult decât un demo tehnologic, a rezistat testului timpului, dacă-mi permiteţi un clişeu, e singurul joc, alături de Wii Fit, alt maestru în arta convertirii oamenilor în gameri, care după ani încă rulează. Aici o parte din vină o au şi ceilalţi producători, care nu au fost în stare sau le-a fost pur şi simplu lene să se folosească la maximum de interfaţa pusă la dispoziţie. Toate jocurile de tenis, de exemplu, apărute până acum (chiar şi ajutate de Motion Plus), pălesc în comparaţie cu tenisul etalat de Wii Sports. Nu vorbesc doar de corectitudinea preluării sau a interpretării mişcărilor noastre, nu, aici găsim şi o naturaleţe în reacţii, un compromis ideal între joc şi simulare, cu mingi de neuitat, cu preluări



din aut, cu neţuri şi adrenalină. Wii Sports reuşeşte acolo unde alte titluri nici nu visează pentru că este accesibil şi intuitiv, totul este uşor de învăţat şi, poate cel mai important, nu sperie, nu îndepărtează prin pretenţiozitate. Oamenii se simt mai confortabil într-un multiplayer local, de petrecere, mod de viaţă la care chiar cred că aspirăm, iar jocul este făcut special pentru asta. Nintendo a nimerit în plin (sau a mers la sigur?).

Wii Sports Resort vine ca o continuare naturală, într-un moment ales probabil după multe studii sociologice şi economice, şi va încerca să-şi detroneze fratele mai mare din postura de rege al petrecerilor digitale. La prima vedere, are toate şansele, pentru că aduce cu el Motion Plus, un mic paralelipiped dreptunghic care, odată înfipt în remote, îl va face în sfârşit destul de versatil încât să poată să copieze fidel mişcările mâinilor noastre.

HowStuffWorks@Level.Mag

Prin lansarea Motion Plus, de fapt Nintendo recunoaşte, aşa cum bine şi repede au observat gamerii telenovelişti (da ştiu, luna asta am avut ceva), că iniţial ne-a minţit, iar remote-ul dimpreună cu nunchuk-ul chiar nu sunt în stare să interpreteze corect toate mişcările posibile ale braţelor. După multe săpături şi dureri de cap, provocate de câteva fişe tehnice, diagrame şi grafice pe care nu m-am priceput să le interpretez din prima, am ajuns la concluzia că Nintendo chiar a dorit şi a crezut mult timp că va reuşi să producă device-ul promis. Tehnologia adoptată, un accelerometru, era capabilă, cel puţin teoretic, să facă ce doreau ei şi presupun că plini de entuziasm au luat decizia de a ridica piciorul de pe ambreiajul departamentului de marketing.

Cum însă socoteala de acasă nu se potriveşte cu cea din târg, tehnicienii şi fizicienii care se ocupau de proiect au realizat că trebuie să facă un compromis dacă vor să menţină costurile de producţie în limitele rezonabilului. Cauzele care au dus la acest compromis sunt multiple, dar pentru a le înţelege trebuie mai întâi să vedem cum funcţionează această tehnologie. Accelerometrul ales era unul care putea „citi" acceleraţiile pe trei axe, x, y şi z, dar şi atracţia gravitaţională, suficient pentru a interpreta prin descompunere şi raportare la constanta gravitaţională orice mişcare a mâinii, chiar şi poziţia în care se găseşte remote-ul. Un accelerometru clasic de acest tip poate fi imaginat ca un cub în interiorul căruia o bilă este „agăţată" de câteva arcuri, prinse la celălalt capăt de feţele lui. Resorturile ar avea în dotare piezorezistori (să-mi fie cu iertare dacă în română se numesc altfel) care să le măsoare activ deformaţia, iar un microprocesor dedicat ar prelua apoi aceste măsurători şi ar interpreta datele. Un concept simplu, care va trebui însă să depăşească multe praguri pentru a ajunge să-i mulţumească pe şefii de la Nintendo.

Accelerometrul trebuia să fie mic, să consume puţin, să nu fie susceptibil la vibraţii şi temperatură, dar în acelaşi timp să-şi păstreze şi sensibilitatea şi costul redus de producţie. Problemele „energie" şi „dimensiune" au fost rezolvate cu uşurinţă pentru că pe piaţă existau de ceva timp accelerometre pe „măsură". Cel din remote are 4x4x1.45 milimetri şi funcţionează pe un sistem diferit, cu mici grinzi, încastrate doar la un capăt. Nu am înţeles prea bine cum se fac măsurătorile deviaţiilor, dar găsesc destul de naturală asocierea celor două sisteme. Problema „modificărilor în starea sistemului", cum ar fi diferenţele de temperatură, undele sonore etc., a fost şi ea rezolvată cu ajutorul unor materiale speciale şi prin încapsulare, cred, pe sistemul termos. Problema „vibraţiilor" nu a putut fi însă depăşită fără a face unele compromisuri. În momentul în care remote-ul ar fi început să vibreze sau mâna noastră ar fi prins un mic tremur, chiar şi pulsul am înţeles că ar fi putut fi o problemă, interpretarea datelor ar fi devenit un calvar. A fost necesară o calibrare mai „nesimţită" a receptorilor, dar în acest fel mişcările lente sau de fineţe ale mâinii au devenit mult mai greu de depistat. Mai mult, „citirea" corectă a mişcărilor de rotaţie în jurul axelor unui accelerometru, cea mai dificilă sarcină a unui interpretator de date, a devenit astfel aproape imposibilă.

Din păcate, Nintendo nu a găsit în timp util nicio soluţie viabilă (sunt convins că existau, dar şi preţurile erau pe măsură), aşa că a luat decizia să lanseze consola cu un remote care făcea „aproape" tot ce ne promisese. Motion Plus, care este de fapt un giroscop, vine să îndrepte această greşeala şi ne dă în sfârşit posibilitatea unui control perfect. Un giroscop este în mare un aparat care îşi păstrează una din componente în acelaşi plan indiferent de mişcările şi rotirile la care este supus. Cu ajutorul unui astfel de instrument, remote-ul ştie în timp real care îi este orientarea şi simte de asemenea şi cele mai fine mişcări ale mâinii noastre. Acum putem manipula o sabie, juca ping-pong, direcţiona un avion, un submarin etc. Nintendo a scuzat lipsa unui giroscop în designul iniţial al remote-ului dând vina pe tehnologia prea puţin avansată la acea dată şi pe preţurile exorbitante, dar aceste cuvinte nu-l vor feri de ura consumatorilor. Vor să-şi îndrepte greşeala pe banii noştri şi ar face bine ca toate jocurile cu pretenţii Motion Plus pe care le vor scoate de acum încolo să fie perfecte, cel puţin din punct de vedere al gameplay-ului.

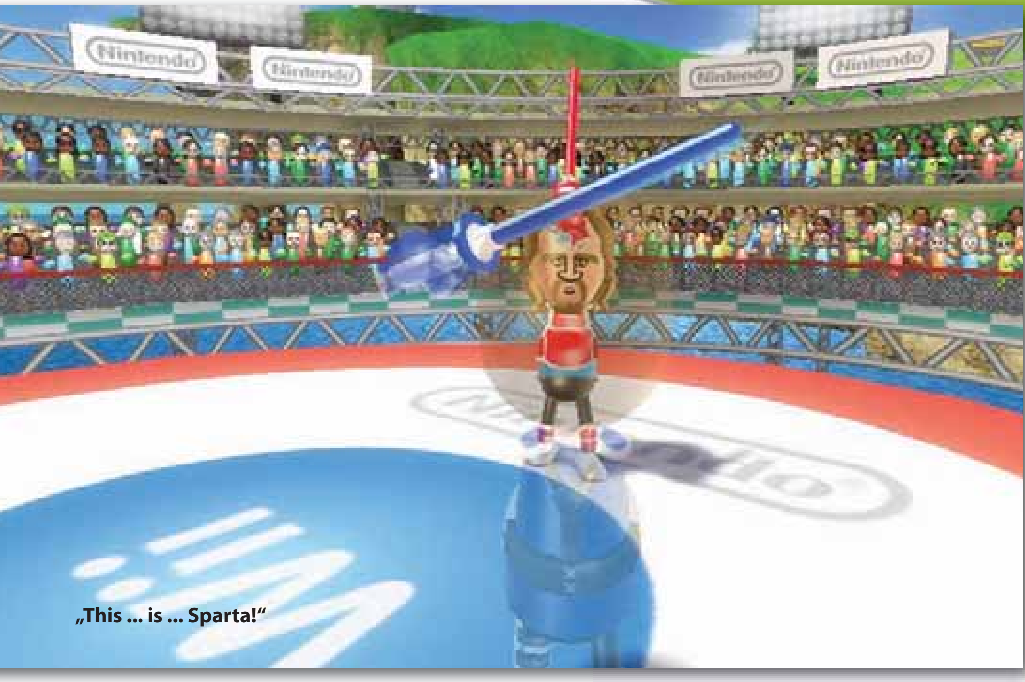


SCUMP ŞI PRETENŢIOS

În acest moment Wii-ul, dacă punem în balanţă toate accesoriile necesare unei funcţionări optime, este cea mai scumpă consolă de pe piaţă. Ba chiar şi cea mai pretenţioasă. PS3 sau X360 nu cer decât să fie luate din raft şi duse acasă. Acestea vin cu toate cablurile necesare pentru o vizionare optimă, gamepad cu acumulatori şi, cum majoritatea jocurilor sunt axate pe single player, cu multi în reţea, al doilea gamepad mai poate aştepta. Când vine vorba de Wii însă, ţineţi-vă bine. Al doilea set de controller-e este obligatoriu, la fel ca şi acumulatorii şi chiar şi un încărcător dacă nu aveţi. Dacă vreţi o rezoluţie mai mare (mare, da tot mică, fie vorba între noi) scoateţi banu' pentru un cablu component, cu mufă proprietară, deci scump. Vreţi să-l conectaţi la internet, cumpăraţi wireless-u', vreţi jocuri vechi, luaţi SD-u, vreţi Motion Plus... Bine, multe dintre aceste lucruri s-ar putea să le aveţi deja şi nu e absolut necesar să le cumpăraţi pe toate odată, dar sunt mărunte, multe şi enervante, o cheltuială de care trebuie să ţineţi cont. Apropo, nu am mai pus aici şi Wii Fit (nici pe ăsta nu vă obligă nimeni să-l luaţi, da, da.). Sincer, nu vreau să vă descurajez, dacă vă plac titlurile şi metodele de joc propuse, consola este senzaţională şi acele câteva jocuri bune merită toţi banii, dar înainte de a face pasul mai staţi o tură şi verificaţi următoarele: aveţi loc suficient să vă jucaţi? Întreb pentru că eu m-am trezit de multe ori cu degetele vinete din cauza remote-urilor primite de la prieteni. Televizorul este suficient de mare? Întreb pentru că deşi este consola din noua generaţie cu cele mai mici rezoluţii, nu simţi că joci fără măcar un 32 de ţoli în faţă. Aveţi aer condiţionat? Nu de alta, dar de multe ori, pe timp de vară, am simţit că mor de cald din cauza efortului depus. Aveţi jaluzele la geamuri, pentru că altfel unele jocuri nu le veţi juca decât noaptea. De asemenea, ar fi bine să mutaţi în alte camere oglinzile sau orice altă mobilă puternic reflectorizantă... Hei... unde aţi plecat cu toţii?

Swordplay (joaca cu sabia)

Jocurile cuprinse în această compilație sunt atât de diferite şi duc la concluzii atât de variate încât am decis să le iau separat pe fiecare în parte şi să le disec.



„This ... is ... Sparta!“



Spart la bambus

De la stânga la dreapta în ordinea meniului titlului, primul joc şi probabil motivul aşteptat de mulți să cumpere Wii este scrima. Ți se dă una bucată baston colorat, eşti mințit că e sabie şi eşti rugat să încerci duelul. Duelul este de fapt o partidă standard, două din trei, dusă în ring împotriva prietenului tău sau A.I.-ului. Câştigi în momentul în care reuşeşti să-ți „împingi" adversarul în afara ringului, în apă. Controlul este aproape perfect şi face chiar şi diferența între o lovitură puternică şi una slabă. Dacă joci împotriva prietenului, totul se transformă într-o nebunie electrizantă, de obicei cu câştig de partea celui care dă din mâini mai mult. Jocul îți oferă posibilitatea să barezi şi, dacă îți reuşeşte, câştigi, prin dezechilibrarea adversarului, câțiva paşi, însă şansele să-ți reuşească în haosul descătuşat de acest mod de joc sunt foarte, foarte mici. În momentul în care încerci jocul împotriva A.I.-ului, totul se schimbă, ai timp să experimentezi, să barezi, să execuți mişcări de finețe pe lângă garda lui, chiar şi împungeri. Odată cu avansul în nivel, şi adversarii devin mai puternici şi jocul se transformă într-un tangou în care încerci să-ți iei atacatorul prin surprindere, după care revii repede în gardă. Ajungi chiar să înțelegi de ce samuraii adoptă acea postură cu sabia ridicată şi îți doreşti mai mult.

Şi ți se oferă. Al doilea mod de joc este Speed Slice, unde arbitrul aruncă combatanților diferite obiecte: buturugi, tabele electronice, sushi cât casa, paravane, creioane cât tancu' şi ce vă mai trece vouă prin cap, iar combatanții trebuie să le taie din direcția şi pe direcția arătată pe ecran. Timpul petrecut în aer de aceste obiecte este mereu necunoscut, la fel cum este şi direcția de tăiere aleasă de consolă. Câştigă cel mai rapid şi nu există sancțiuni pentru momentele în care greşeşti direcția. Execuția acestui mod de joc este excepțională, obiectele se taie şi arată incredibil. De multe ori am preferat să tai mai multe felii, dintr-un bostan de exemplu, numai pentru a privi la minunile motorului fizic. Fetele în special au îndrăgit acest mod de joc şi ne-au cam bătut.

Ultimul mod de joc, Showdown, este unul cu adevărat special. Aici prinzi gustul a ceea ce va urma. Nu poți juca decât single, dar eşti aruncat în diferite locații ale insulei Wuhu, locul în care se țin toate competițiile şi dai piept cu 20-30 de inamici. E magic să stai pe un pod, să fii înconjurat, să lupți, să barezi, să contrezi, să tai câte cinci deodată, pentru ca apoi să o iei la fugă către următorul grup de „răufăcători". Ai trei inimi de care trebuie să ții cu dinții, ai adversari cu stiluri diferite de luptă şi boşi de final de nivel. Este de departe cel mai bun joc adresat single playerului din toată colecția. Doar gândul că următorul Zelda se va juca aşa face să crească inima în mine. Mai adăugați aici şi trasul cu arcul, țintitul, controlul bumerangului sau al altor dispozitive. Probabil o să-mi cadă brațele după fiecare sesiune de câte 5-6 ore.

Wakeboarding (surf motorizat)

Deşi o idee interesantă, plină de spectacol, am găsit acest joc ca fiind cel mai puțin intuitiv dintre toate. Nu ai control direct asupra săriturilor posibile, doar asupra aterizării, care trebuie să fie perfectă pentru a primi punctele câştigate în zbor. Tot ce poți să faci este să apreciezi şi să înveți cât mai bine când trebuie să execuți schimbarea de direcție pentru a trece peste siajul bărcii



Imagine din filmul „Shark Attack 5"



Look ma', no hands!

Basketball (...)

Baschetul are două moduri de joc, un 3 contra 3 spectaculos în care trebuie să pasezi, să driblezi, să te demarci şi să înscrii, apoi să te aperi şi să interceptezi sau să furi mingea dacă poţi şi un concurs de aruncat la coş de la trei puncte. Am remarcat şi aici naturaleţea cu care faci aruncarea, cât de mult contează momentul din timpul săriturii în care o faci şi cât de bine interpretează remote-ul forţa şi efectele. Aici am descoperit şi că toate jocurile au câte 5 challenge-uri de căciulă, care au darul de a-ţi răsplăti străduinţele, dar şi de a prelungi viaţa întregului joc. Să-l văd eu pe ăla care reuşeşte punctaj maxim aici, dar mai ales la bowling.

şi astfel, datorită vitezei mari, să ai mai mult timp de scălămbăială (automată) prin aer. Nici nu am vrut să aud de single player şi acesta a fost singurul joc asupra căruia nu am mai dorit să revenim, decât din obligaţie.


Arta de a nimeri gaura

Frisbie (aruncatul discului)

Deşi un joc foarte bine realizat, frisbiul ţine cont de viteza, de înclinaţia, de efectul, de momentul în care faci lansarea şi planează sau plonjează în funcţie de ce-ai reuşit. Foarte puţini s-au înghesuit să-l încerce. Am impresia că majoritatea a considerat că e o prostie să te joci cu cercul şi cu câinele virtual. Obiectivul este să arunci cât mai aproape de ţinta propusă, mutată după fiecare lansare, cu bonificaţii în cazul în care reuşeşti să spargi un balon sau căţelul din dotare reuşeşte să prindă frisbiul în aer.

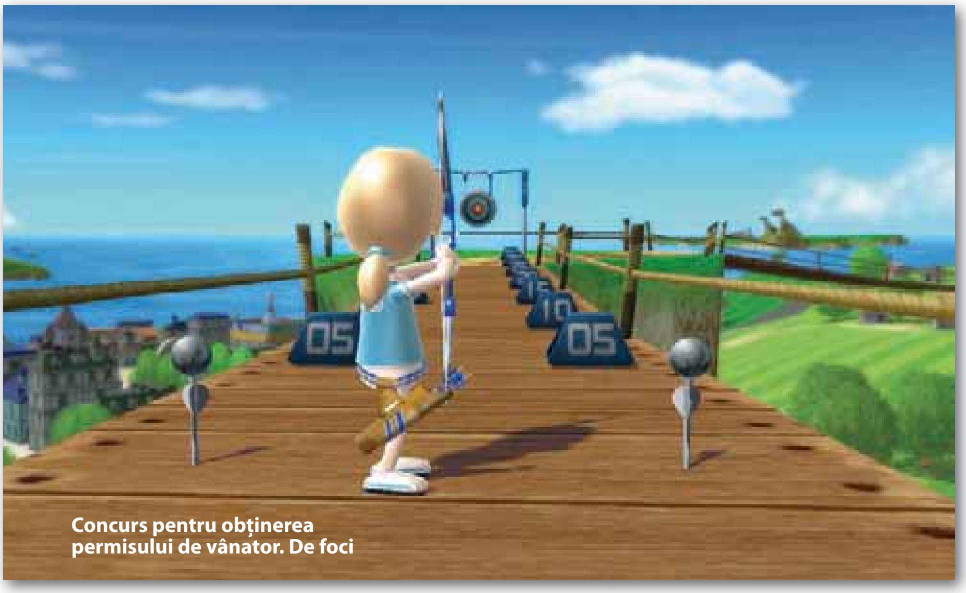
Frisbie Golf, al doilea mod de joc, este cu totul altă mâncare de peşte. Traseele de golf îţi sunt puse la dispoziţie împreună cu trei discuri specializate. Trebuie să ţii cont de vânt, de efecte, de distanţele până la găuri, aici transformate în conuri de lumină verticale care trebuie atinse pentru a putea trece la următorul pas. E o plăcere.

Archery (trasu' cu arcul)

Cum era de aşteptat, aici a fost înghesuială, dar Nintendo a avut grijă să le pregătească tuturor o surpriză: trasul cu arcul nu se face prin îndreptarea remote-ului spre ecran şi ţintirea bullseye-ului, nu. Trebuie să ţii remote-ul vertical ca şi cum ai ţine arcul şi să tragi uşor în spate cu cealaltă mână Nunchuk-ul pentru a întinde coarda. Cu cât coarda e mai întinsă, cu atât imaginea se focusează mai mult pe ţintă, te lupţi cu propria respiraţie, cu tremurul mâinilor, iei în calcul deviaţiile cauzate de vânt şi gravitaţie, rectifici şi lansezi. Ajungi să tragi de la 50 de metri într-o ţintă în mişcare şi să te bucuri pentru fiecare săgeată înfiptă. Cum ar fi un Gothic aşa? Dar un Deer Hunter?




Arcaşul din sufragerie


Concurs pentru obţinerea permisului de vânător. De foci



Tenis pentru pici

Table Tennis (Ping-Pong)

Ping-pongul este cel mai antrenant joc de dublu din formaţie. Aproape totul este remarcabil, de la viteza susţinută, la atenţia la detaliu, mişcările şi loviturile posibile, fata care joacă cu un papuc în loc de paletă, doar suntem la mare şi ne distrăm, la tipurile de mingi, trase, scoase de sub masă, cu efect, contra-efect, cu noroc de la fileu sau din marginea mesei. Jocul este im-pe-ca-bil şi sunt convins că va rămâne foarte mult timp de neîntrecut. Nici A.I.-ul nu este de aruncat şi mai am de tras până să ajung să joc cu cei mai buni.

Golf (...)

Îmbunătăţiri subtile, dar consistente: traseu complet cu 18 găuri, pentru obsedaţi, interpretarea corectă a posturii corpului, minihartă pe care îţi este desenată traiectoria mingii, efecte posibile augmentate, două moduri de a lovi. Distracţie molcomă care poate fi împărţită în patru chiar şi cu un singur remote, aşa cum se întâmplă şi în cazul bowling-ului de altfel. Iar pentru cei care nu se mai satură şi nu se mai satură există, incredibil, o alternativă: Tiger Woods PGA Tour 10. Bravo EA Sports.



O altfel de armă mortală

Bowling (...)

Întotdeauna am respectat bunul simţ de care dă dovadă Nintendo. Echipa lor îşi evaluează foarte bine limitele şi preferă întotdeauna să dea înapoi când observă că ceva nu le iese. Bowlingul nu poate fi jucat nici acum împotriva A.I.-ului, însă ce primim la schimb face toţi banii. Un mod cu 100 de popice şi un altul în care trebuie să evităm obstacolele. Provocările sunt deosebite şi frumoase. Pe pista imensă de 100 merg iniţial foarte bine loviturile în forţă, care vor provoca adevărate dominouri, pentru ca mai apoi, datorită spaţiilor mari rămase de obicei între popice, dar şi marginii ridicate care ne dă posibilitatea să aruncăm mingea în zigzag, jocul să se transforme într-un fel de carambol. În modul cu obstacole totul trece în sfera loviturilor de fineţe şi a efectelor controlate. Bowlingul este nemuritor, iar acum este de două ori mai bun.

Power Cruising (schijet pe apă)

Waterjet-ul este unul dintre cele mai grele jocuri din pachet. Ai nevoie de reflexe rapide, trebuie să ştii când să accelerezi, să estimezi forţa cu care valurile te vor izbi, distanţa la care te vor arunca, pentru ca mai apoi să înveţi cum să te foloseşti de ele şi să le călăreşti. Unul dintre cele mai bune jocuri în single player, cu challenge-uri foarte bine alese.



Alt sport, altă gaură



Trebuie să fie un nou record



Dorele, eşti sigur că ai văzut un rechin?

Canoeing (caiac-canoe)

Caiacul canoe este cel mai distractiv joc pentru multi, în ambele variante, versus sau cooperativ. Ideea este de a vâsli exact ca în realitate, o lovitură pe dreapta, una pe stânga, cu remote-ul îndreptat înspre în jos, iar atât strocul, cât şi adâncimea contează. În versus e o nebunie, cu accidente şi depăşiri, cu dat din braţe şi râs până la epuizare. În cooperativ, desincronizările şi chinul de a ajunge la linia de finiş înainte de a se termina timpul fac tot hazul. La simplu e doar coordonare şi efort. Nu neapărat lucruri rele.

Cycling (ciclism)

E destul de greu să-ţi imaginezi că mâinile tale sunt de fapt picioarele, dar ce nu face omul pentru puţină adrenalină condimentată cu hohote de râs? În cadrul jocului de ciclism dai din mâini pentru a accelera şi te apleci într-o parte sau alta pentru a vira. Traseele sunt frumos concepute şi poţi până la urmă să te plimbi pur şi simplu pentru a vizita insula. În cursă trebuie să-ţi conservi cât poţi de bine energia şi să ştii când să accelerezi. Pare uşor, dar nu este.

Air Sports (sporturi aeriene)

Aici sunt trei moduri de joc. Sky Diving, în care sari din avion de la mare înălţime şi încerci să te agăţi de cât mai mulţi oamenii întâlniţi pe drum (!?!), pe care apoi trebuie să-i întorci spre cameră pentru a le face poze. După care formaţia se desprinde, iar tu cazi în căutarea altor oameni (?!?) şi a altor poze aeriene senzaţionale. Sincer, senzaţia de cădere în gol nu e nicăieri, dar jocul este haios în nebunia lui.

Al doilea mod de joc, Island Flyover, este şi cel mai plăcut time waster din pachet. Ţi se pune la dispoziţie una bucată avion cu elice şi poţi să te plimbi în voie peste staţiune. Vei găsi terenul de golf pe o insulă separată, sala de bowling, castelul şi drumurile peste care ai dus luptele în Showdown şi multe alte lucruri interesante. Controlul avionului este impecabil, de fapt remote-ul este avionul, iar tu îl direcţionezi cum crezi de cuviinţă. Tot acest mod îţi deschide ochii asupra lucrurilor ce vor urma pentru că sunt de părere că un joc cu avioane controlat astfel cu o ţintă activă controlabilă cu ajutorul manetei Nunchuk-ului va avea darul să ne pironească în faţa televizoarelor.

Ultimul mod de joc ne incită la acţiune. Un dogfight, posibil din păcate doar la dublu versus. De ce nu a creat Nintendo un val de misiuni asemănător Showdown-ului chiar nu pot să-mi imaginez. Ar fi fost de departe cel mai bun joc single. Pare pur şi simplu că din varii motive s-au abţinut. Chiar şi aşa, controlul avioanelor este impecabil, iar lupta, deşi fără problemele complexe existente în realitate, este foarte antrenantă.

■ ncv



Paraşutism în doi



Iluzii - Mititel a crezut că poate intra în Turnul Franţei

alternativa



WII SPORTS

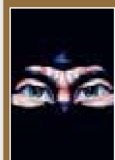
Deşi detronat din postura de rege al party-urilor digitale, ba chiar jecmănit de câteva sporturi, Wii Sports va rămâne activ cel puţin până în momentul în care cineva va reuşi să vină la înaintare cu un tenis de câmp mai bun, dar la fel de accesibil. Este a doua lună la rând când recomand acest joc, iar asta spune multe.

LEVEL FEBRUARIE 2007

BUNE:
- Distractiv în grup
- Mai multe sporturi
- Controlul 1:1
- Luptele cu săbii
- Challenge-urile

RELE:
- Wakeboarding
- Dog Fighting ciuntit
- Single plictisitor în majoritatea jocurilor

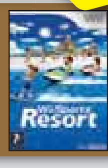
CONCLUZIE:



Wii Sports Resort este incontestabil noul rege al party-urilor, dar vine cu haine scumpe şi ar fi bine să ne gândim de două ori dacă chiar e necesar sau rentabil. Atenţie, în notă nu se reflectă raportul calitate-preţ şi nici faptul că, jucate de unul singur, majoritatea jocurilor devin repede plictisitoare.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Sport **Producător** Nintendo EAD **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.wiisportsresort.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games



GEN Adventure **PRODUCĂTOR** Coktel Vision **DISTRIBUITOR** Sierra On-Line, Inc. **LANSARE** 1992 **ON-LINE** vintage-sierra.com/gobs.php

Primul joc cu pitici pe creieri

Fiecare dintre voi are propria variantă de istorie a jocurilor. Unii le-au dat de gust pe vremea lui Far Cry, alţii erau deja ghiftuiţi medieval cu orcii din Warcraft I şi râmele alea gustoase din Dune 2. Eu bag seama că-s antic spre paleozoic, pentru că primele joace le-am gustat pe un floppy mare. Prince of Persia spart de unchi-meu (mersi fain!), Golden Axe, Wolfenstein 3D (pentru ăsta am făcut un imens sacrificiu şi mi-am luat hard. Unul imens pentru vremea aia. Avea 15 mega). Acum deja huzuream şi-mi permiteam chestii mai complicate gen Stunts (KiMO, să-mi aduci aminte să scriu un retro despre el), Commander Keen şi, amestecat în cutia de dischete, Goblins. Gobliiins? Wtf is Gobliiins?

Habar n-aveam ce e, da' părea fain. Cel puţin prezentarea era mişto foc: un banchet, un rege caricatural care bagă în el ca spartul, o curte de mutre la fel de bătute de inteligenţă (inteligenţa o fi dat şi ea, da' a dat cam pe alături) şi o mică bulă în care o păpuşă voodoo regală se umple de ţepi, pene şi alte drăcării bune să-l facă pe faimosul suveran să… în fine, vă prindeţi voi.



Rege, caut salvator. Plătesc în ce-o fi, numa' să se mişte mai repede

Am intrat în joc. Şi-acolo am rămas, blocat parcă într-un western showdown tipic: eu mă uitam la ecran, ecranul se uita la mine. Adică, mă rog, nu chiar ecranul, ci trei bâzdâgănii, una mai ciudată ca alta. În primă fază am rămas convins că o fi un soi de western, mai ales că unul dintre ei arăta ca o vacă. Iar celălalt, un moşuleţ cu barbă serioasă în dotare, părea ieşit fix din mină şi gata să urle „Oh my darling Clementine". Asta în ciuda faptului că pe nevastă-sa o







cheamă Jane. Dar asta e o discuţie pan-à-tête (adică tigaie în cap, pentru necunoscători) în care e mai bine să nu intrăm. Chacun à ses cucuilles, n'est pas?

Încet-încet, m-am dumirit. Regele trebuie salvat şi ăştia trei sunt trupa de şoc trimisă să-l salveze. Dar cum? OK, vaca dă cu pumnul. Bine de tot. Crapă obiecte, mută obiecte, ba, colac peste pupăză, mai ştie şi să se caţere pe funie. Moşul ştie un pui de magie, aşa, cam pentru clasa a doua. Iar cel de-al treilea e ăla pus de soartă să apuce şi să folosească orice obiect îi pică în drum. Sau în cap, că se mai întâmplă şi din astea dacă nu eşti atent.



Şi totuşi, cum îi pot folosi? Aş vrea să pot spune că mi-a luat doar 5 minute să mă prind. De fapt, asta e întrebarea pe care ţi-o pui la începutul fiecărui nivel. Pentru că habar n-ai ce trebuie să faci. Parcă pentru a face în ciudă tuturor jocurilor simpliste, jocul te lasă în plină ceaţă. Ai în faţa ta un nivel-puzzle, descurcă-te! Croieşte-ţi drum prin peştera plină de păianjeni, goneşte dihania de la capăt de nivel, fă… ce trebuie să faci în casa moşneagului somnoros şi litania ar putea ţine la nesfârşit.

Prin urmare, singura reţetă care te duce mai departe e asta: încearcă fiecare variantă, observă cu atenţie fiecare milimetru de ecran. Uneori soluţia întregului nivel stă într-un amănunt aproape chior: o găurică minusculă care trebuie astupată, un fir de plantă din care răsare ditamai morcovul certăreţ sau un banal fluier ascuns mişeleşte sub o cracă ce abia aşteaptă să fie vrăjită. Şi, dacă tot vorbeam, să amintesc şi cel mai important sfat: nu te baza pe logică. Bazează-te pe logica Gobliiins dacă vrei, e singura care te poate duce la liman în joculeţul ăsta în care totul e cu fundul în sus. Dacă nu mă crezi, întreabă-te doar atât: un schelet care se gâdilă în talpă are logică? Un dulăozaurus rex căruia îi cresc aripi de heruvim, de poate pleca în zbor după păsărele, e ceva normal? Să priveşti cum o capcană se linge pe buze după ce-a mestecat un picior prăjit în foc de dragon (picior pe care l-ai putut captura doar după ce l-ai dat cu deodorant, să alungi mirosul personalizat) face parte din rutina ta zilnică?

Da' pe mine cine mă salvează de puzzle?

Ei, hai, nu dispera, nu-i aşa de greu. Adică e, dar merită. Mai ales că producătorii au fost băieţi finuţi şi au ştiut să intercaleze şi câte un nivel mai scurt şi mai simplu între 3-4 complicate (pe de altă parte, de vreo două ori, exact cele simple mi-au dat cele mai mari dureri de cap). În orice caz, mi-a fost imposibil să mă supăr pe joc, să-l ameninţ cu bătaia sau să promit tragerea în ţeapă a level-designerilor, aşa cum am obiceiul când dau peste o producţie mai ghimpoasă.

În primul rând, te opreşte curiozitatea. Vrei mort-copt să afli mecanismul nivelului, succesiunea aia (i)logică de evenimente care te duce mai departe.
În al doilea rând, orice fărâmă de draci se sfarmă iremediabil în tupeul personajelor.

Cei trei (plus întregul univers aferent) îţi intră pe sub piele de la bun început datorită graficii, dar lovitura de graţie vine însă odată cu animaţiile. Tu stai şi-ţi storci creierii, doar-doar o picura din ei şi soluţia nivelului, iar dumnealor se joacă. Vaca jonglează cu un mini-craniu (care îi pică iremediabil în cap), moşul face tumbe, iar tehnicianul bate nervos din picior şi îşi răsfiră braţele: Alo, domnu', mai stăm mult? Mişcă-ne azi!

Şi l-am mişcat. Prost, că graba strică treaba. L-am trimis în gura monstrului şi am urmărit cu un zâmbet până la urechi cum micuţului meu i se făcea părul măciucă de frică, cum bara de viaţă descreşte puţin şi cum ceilalţi îmi arată prin semne că mă vor ciomăgi măr, păr şi alte soiuri de livadă când mă vor prinde. Asta dacă nu se rezumau la un index îndreptat repetat spre tărtăcuţă, într-un grăitor „Băi, eşti tâmpit?". Sincer să fiu, nici acum nu ştiu care din variante e mai jignitoare.

Loading… Please wait

Eram foarte curios cum voi privi joculeţul de faţă după atâţia ani. Am lăsat articolul să se scrie singur şi am plecat într-o scurtă vizită prin Gobliiinsland. Scurtă credeam eu că va fi, că până la urmă n-am rezistat şi l-am terminat din nou. Pentru că merită. Nu ştiu ce creme cosmetice au folosit producătorii, dar saga celor trei pitici a rămas la fel de vie şi de faină ca acum 15 ani. Ce m-a frapat în special a fost grafica. Poate că sunt subiectiv, dar continuă să arate mai vie, mai plăcută, mai cum vreţi voi faţă de jocuri similare scoase pe piaţă acum 2-3 ani. Sau chiar anul ăsta, că sigur e vreo companie care să creadă că pentru un adventure „şters, prăfuit şi chior" e soluţia fatală.

Aşa că închei cu morala: căutaţi-l, instalaţi-l, jucaţi-l. Merită mai mult decât un sac plin ochi cu Syberii. Şi prin asta cred că am spus tot.

■ **Jack the Ripper**





Moda de toamnă

Deşi se presupune că există subiecte mai importante de discuţie, gen alegerile, criza etc., prefer să mă gândesc la lucruri mai puţin stresante, mai ales că sunt printre cei loviţi din plin de sinusoida evoluţiei sau involuţiei României, evident şi din vina mea. Două dintre acestea, care nu pot spune că au legătură prea mare între ele, îmi apar printre obişnuitele gânduri zilnice gen „foame", „apă", „scârţâit de roţi", „cocalar", „datorie", „plec din ţară" etc. Mă gândesc la cât de avantajoase sunt jocurile Free2Play în momente ca acestea, când începe să devină din nou scump să ai o conexiune la internet, nu din cauza tarifului propriu-zis, ci din cauza economiilor pe care lumea trebuie să le facă. Mai exact, poţi juca online, cu prietenii, un joc legal gratuit, nu de pe torente gratuit, care nu e legal şi care de obicei face probleme pentru că există şi sisteme de securitate care nu au putut fi sparte.

Al doilea lucru se referă la subiectele jocurilor. Dacă ar fi mâine să-mi fac un studio de producţie de jocuri pe PC sau console, ce anume aş crea – clasicele RPG-uri, MMORPG-uri, shooter-e etc. care se presupune că se vând de la sine? Sau m-aş apuca să creez un joc original, pe o idee nouă, cum ar fi cea a unui MMO cu avioane în care eşti pilot de avion sau eşti mecanic ori controlor de zbor, un MMOFS (Massive Multiplayer Online Flight Simulator)? Da, ştiu, nu există niciun MMOFS până în prezent, cel mai apropiat fiind Microsoft Flight Simulator, care din păcate nu are secţiune de luptă. Bun, presupunând că aş reuşi să-mi pun ideea în aplicare, ce model aş alege, cu plată sau Free2Play? Şi uite aşa, timpul trece, data de părăsire a „scumpei" mele patrii care m-a tratat cu fundul se apropie şi nu mă mai gândesc la casa pe care o să mi-o ia banca.

Moda de toamnă recomandă un număr imens de jocuri online, fie cu plată, fie Free2Play. Spre exemplu, se vor lansa Jumpgate Evolution, Champions Online şi încă vreo 50 de titluri Free2Play. World of Warcraft încă le râde în nas tuturor candidaţilor, de la aşa distanţă, încât se măsoară în ani lumină. Age of Conan s-a mai îmbunătăţit şi este plăcut de jucat, în anumite condiţii, ca de exemplu când eşti extrem de sătul de WoW sau de jocuri create în Taiwan, pe vapor. Warhammer Online nu m-a mai atras cu nimic. Părerea mea e că va pica. O surpriză deosebit de plăcută rămâne încă City of Heroes/Villains, care a ajuns un joc deosebit de fain, mult mai bun decât ceea ce va fi Champions Online. Nu zic mai mult, dar va trebui să mă credeţi pe cuvânt. Champions Online, presupusul concurent pentru City of Heroes, are cam acelaşi miros şi textură cu cele ale lui Tabula Rasa. Nu pot spune acelaşi lucru şi despre DC Universe Online, care însă se va lansa în viitor şi care se anunţă o idee mai pe gustul meu. În rest, Jumpgate Evolution o lungeşte şi deja începe să mă calce pe nervi. Sper din suflet că va primi clasă de la Black Prophecy, care se anunţă un Eve Online cu o componentă de simulare.

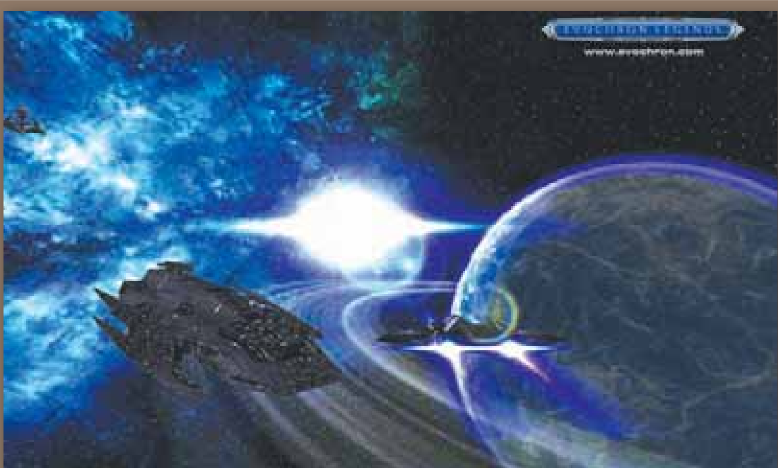
Aşadar, acum că am vorbit un pic de prezentele şi viitoarele jocuri cu plată, să vedem ce ne recomandă moda de toamnă la Free2Play-uri. Să nu vă aşteptaţi la jocuri alese pe criterii obiective de calitate, ci pe cele subiective. Mi-e greu să testez fiecare dintre cele 5 – 10 titluri din această categorie care apar de la o lună la alta. Haide să vă dau un exemplu de înşiruire de nume – Woshu-Moshu Online, zOMG!, Warrior Epic, Wakfu, Tinywarz, The Pimps, Gekkeiju Online, Xiah Online, Secondhand Lands etc.

Nu cred că o să mă vedeţi pe mine jucând curând astfel de titluri. Sau cine ştie, dacă cineva mă plăteşte bani grei să o fac, deşi am anumite limite… The Pimps de exemplu. Dar hai să vedem ce am jucat pe parcursul acestui an şi ce îmi pot permite să şi recomand.

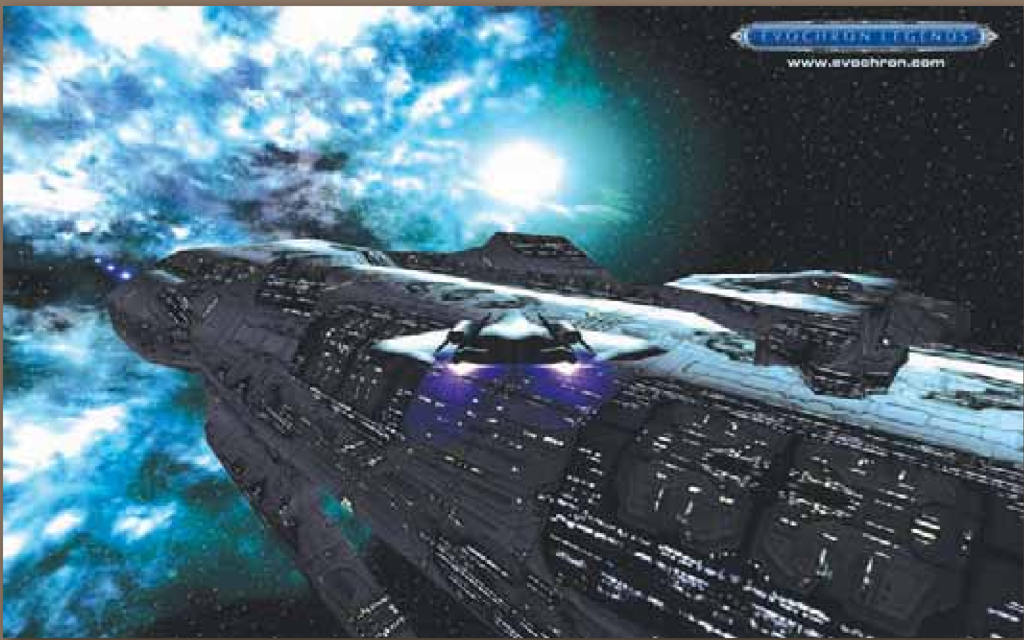
EVOCHRON LEGENDS



Îmi este foarte greu să mă abţin să nu scriu despre acest joc, în special din cauză că nu este moca. Este cât se poate de cu plată şi nu e ieftin deloc. Mai mult decât atât, nici măcar nu e online, cel puţin în accepţiunea general acceptată. Poate fi online în condiţiile în



care îl cumperi şi faci tu un sever gen lume permanentă. Jocul permite acest lucru. Ca detalii, Evochron Legends este produs de către un singur om, fiind un proiect independent absolut remarcabil prin complexitatea sa. Mai mult decât atât, este o serie din care eu deţin titlul anterior, Evochron Renegades. Ca orice proiect independent, singurul mod în care poţi da de el este tastând în Google sau Bing termeni de căutare gen „space flight simulation" şi săpând adânc printre rezultate. Deviza jocului şi subiectul sunt exact aceleaşi ca cele ale seriei X. Culmea e că este cam la fel de complex, iar engine-ul grafic nu e foarte departe din punctul de vedere al calităţii. Personal am jucat Evochron Renegades, jocul anterior din serie, şi am găsit



un număr interesant de mare de fani și lumi permanente la fel de complexe ca și cele din Eve Online, cu organizații legale și criminale de jucători umani, facțiuni ciudate cu agende specifice... aproape că m-am speriat. Nu mă așteptam de la un joc independent să fie așa serios. Cert e că am fost prins pentru o perioadă, dar problema a fost că deja toți erau versați. Controlul aparatelor de zbor spațial este destul de realist, ceea ce înseamnă dificil. Nu dificil în ideea de a călători, de a ateriza pe planete (poți face asta), de a manevra în condiții normale etc. Este vorba de luptă, unde piloții umani cu care am avut de-a face erau mult prea departe ca abilități și performanțe. Ca să nu mai zic de nave și de dotări. Totuși, s-a trezit cineva într-un final să mă ia sub aripă și să mă învețe câte ceva… și aici mă refer în special la organizarea lumii și de cine ar trebui să mă feresc.

Nu știu exact câtă lume joacă Evochron Legends. Am fost dezamăgit când am văzut că trebuie să cumpăr din nou aproximativ același joc și nu am făcut-o pentru că am Renegades. Există un demo în care poți juca circa 60 de minute ca să vezi cu ce se mănâncă. Deși nu-mi place prețul jocului, e clar că-l merită și pot recomanda liniștit jocul oricui are un joystick acasă și dorește să-l folosească în mod mai agresiv decât până acum.

http://starwraith3dgames.home.att.net/evochronlegends/index.htm

PIRATE GALAXY



Acesta e un joc pe care l-am jucat încă de când s-a lansat beta-ul, la începutul anului, și m-a atras în special prin simplitatea sa și în același timp prin indicele de distracție și de relaxare pe care l-am găsit ciudat de mare. Din anumite puncte de vedere, jocul nu este altceva decât un arcade cu elemente suplimentare. Mai exact, primești din oficiu o navă și te trezești pe o planetă, într-un tutorial. Aici trebuie să omori alte nave inamice, drone ale unei facțiuni cu care ai fi se pare în război. Povestea nu contează. Contează faptul că, odată ce descoperi că poți ajunge pe orbită, pe alte planete și prin alte sisteme solare, respectiv că-ți poți schimba nava, echipamentul de pe ea etc., îți dai seama că ai de lucru. Evident, există și PVP, care se face în zone speciale. Conceptul de shoot-kill-get drop-gather energy-shoot-kill-upgrade este unul care te prinde în asemenea hal încât nu mai știi exact de unde să te aduni. Partea faină e că, dacă ai un TV LCD sau cu plasmă și un controller clasic, poți lega TV-ul la PC și juca jocul acesta până ți se face rău. De săturat, nu te vei sătura, pentru că este mult prea distractiv. Iar când ajungi în PVP, vei descoperi același lucru, și anume că simplitatea, atunci când e realizată cu cap și cu pasiune, este incredibil de plăcută și de distractivă. Pentru cei interesați, mai adaug că, la fel ca și Runescape, jocul este creat în Java, e full 3D și este perfect jucabil din browser, dacă nu poți instala clientul de 20 de MB. Pirate Galaxy este Free2Play cu un plafon de plată relativ decent, adică nu pierzi excesiv de mult dacă nu bagi bani. Îl recomand cu o deosebită plăcere și simț de responsabilitate și sper să ne vedem acolo.





http://pirate-galaxy.gamigo.com/

Galaxy Online







Deşi am mai multe opţiuni pe desktop, rămân în sfera jocurilor spaţiale cu titluri care sunt exact opusul lui Pirate Galaxy, adică sunt în aşa fel construite încât este foarte greu să înţelegi exact cum se joacă. Cu alte cuvinte, pare a fi complex pentru că are un gameplay foarte ciudat, o interfaţă care te dă peste cap şi un tutorial care te încurcă şi mai tare. Am ales totuşi să atrag atenţia asupra lui pentru că este fără îndoială un joc interesant. Cel puţin aşa mi s-a părut după ce am înţeles aproape jumătate din el. Ideea din spatele jocului nu este una foarte originală, în sensul că nu este altceva decât un Master of Orion Online. Desigur, e nedrept să spun „doar" nu numai din cauză că a gândi un joc online este complet altă poveste decât a gândi unul single player, ci şi pentru că Galaxy Online vine cu ceva mai multe opţiuni. În primul rând, universul este imens. Ai o grămadă de sisteme planetare care sunt împrăştiate într-o „ciurdă" masivă de galaxii, după cum îi spune şi numele. Dat fiind motorul complex de gestionare a resurselor, de design şi construcţie a navelor, de organizare a flotelor şi de administrare a planetelor şi galaxiilor, singur în acest joc eşti fiul ploii, cu şiroaie reci care ţi se scurg prin şlapi, respectiv prin alte zone. Imediat cum ai intrat, caută organizaţia predominantă locală şi fă-ţi o listă cu cele 200 de întrebări pe care le ai ca să poţi să le organizezi pe zile… să nu te trezeşti dat afară pe motiv că eşti prea n00b. Asta pentru că tutorialul te va învăţa cam 1-2% din joc, după care te va lăsa să crăpi liniştit în prima trupă de NPC-uri. Jocul nu are o grafică superbă. Are un client de vreo 20 de MB care conţine un engine 2D, simplist, dar suficient de aglomerat şi de colorat încât să te facă să visezi noaptea curcubeie şi icoane. Totuşi, ştiu că sunt printre voi oameni care sunt destul de atraşi de astfel de jocuri, pentru că oferă o anume adâncime de gameplay pe care din păcate nu o poţi găsi în jocurile 3D. În plus, nu îţi mănâncă nici pe departe atâta timp, nu cere resurse şi merge pe un laptop de 200 de euro.

http://go.igg.com/

World of Battles beta





Uite aşa ajungem la un joc care nu este nici mai mult, nici mai puţin decât un MMORTS, inspirat suspect de mult din seria Total War. Asta nu este neapărat rău, nu de alta, dar chiar se simte nevoia unui astfel de joc prin zonă. Mai există ceva similar, dacă priveşti din avion, şi anume Dreamlords, de care vom vorbi într-o emisiune viitoare, că merită. World of Battles este un joc abia lansat în beta, de circa o săptămână şi de-aia nu am avut posibilitatea să intru prea adânc în acţiune. Ceea ce am remarcat însă e faptul că se vede un pic de mână de profesionişti. Jocul vine în primul rând cu un tutorial foarte bine pus la punct, care te pune foarte repede în acţiune. Te învaţă cum să-ţi cumperi armate şi cum să intri în primul tău meci online contra altor jucători, cu sau fără aliaţi. E clar că motorul jocului are un anumit nivel de complexitate, însă nu am reuşit să descopăr cât de mult contează vremea, relieful, moralul etc. Sunt sigur însă că, dacă sunteţi pasionaţi de seria Total War, veţi încerca acest titlu şi fie mă veţi iubi, fie mă veţi urî din suflet. De asemenea, sunt sigur că-mi veţi spune opinia voastră clar şi răspicat. Dacă nu o să o faceţi, atunci voi şti că v-a plăcut. Ceea ce mie nu mi-a plăcut la joc este tematica sa fantasy, cu orci, nemorţi şi alte drăcii, de care, sincer, m-am săturat. Dacă Tolkien ar fi trăit, probabil că ar fi retras toate aceste invenţii ale sale de pe piaţă. Deşi nu e vina lui, ci a celor care au transformat elfii, orcii, halfingsii etc. în simboluri comerciale, profitând de nevoia de extraordinar a oamenilor. Ştiu că multora le plac universurile fantasy, dar totuşi… există limite.

http://www.worldofbattles.com/

TOTAL INFLUENCE

MULTIPLAYER TACTICAL COMBAT SIMULATOR



Se pare că e o lună mai specială pentru că venerabilul redactor-şef al revistei mi-a permis să ocup mai multe pagini cu nebunia asta a jocurilor online, în ciuda urletelor disperate ale părinţilor, tutorilor şi profesorilor care nu mai au clienţi la meditaţii. Ajung la un joc care sigur vă va surprinde, pentru că nu aveţi de unde să ştiţi de el. Personal am aflat de el dintr-o sursă al cărei nume nu-l pot rosti.



Este un joc rusesc, făcut evident de nişte inteligente exemplare umane ale poporului sovietic. Cel mai celebru joc care îi seamănă este fără îndoială Jagged Alliance, deşi acest titlu e mai apropiat de Fallout Tactics. Cert este că e un joc tactic online, MMOTRPG (T de la Tactical), unde ai grup de mercenari cu care vei lupta alături, respectiv împotriva altor oameni, cel mai des ruşi, în PVP, pe diferite hărţi tactice. Jocul are două componente, una în care participi la misiuni şi una unde foloseşti banii câştigaţi din misiuni pentru a-ţi echipa mercenarii. Evident, poţi aduna echipament din misiuni, asta dacă nu dai colţul foarte repede. Problema jocului este că, deşi este foarte fain şi are o versiune în engleză, momentan nu este lansat în altă parte şi majoritatea celor care joacă sunt ruşi care vorbesc şi chat-uiesc, evident, în rusă. De-aia e destul de greu să înţelegi tacticile care se discută în timpul meciului. Ca o paranteză, jocul mănâncă ceva timp pentru că luptele se desfăşoară pe ture. Măcar ai timp să te gândeşti sau să traduci în Babelfish sau Google Translate ceea ce vorbesc colegii tăi de batalion. A, şi ar mai fi o problemă – site-ul este în limba rusă. Dar sunt sigur că vă descurcaţi să găsiţi butonul de Download pentru client. Sau poate îl pune Kimo pe DVD… poţi să ştii?!

http://tionline.ru/

Aici închidem ediţia curentă. Sper că o să găsiţi ceva interesant printre titlurile de mai sus.

■ **Locke**



Research and Development

Half-Life 2: Episode Two





De la bun început aflaţi că Research and Development este un mod incredibil de bun, al cărui nivel calitativ înalt se păstrează de la început şi până la final, fără cea mai mică scăpare.

Ce este el de fapt? Ei bine, îl putem numi puzzle cu aromă de Half-Life 2.

Acţiunea din Research and Development are loc într-o bază de cercetare abandonată de rebeli, dar să nu vă aşteptaţi la niscaiva asalturi masive ale trupelor Combine. În cazul de faţă avem de-a face în primul rând cu un joc al gândirii, cu toate că acţiunea există şi reuşeşte să ne satisfacă nevoia de a da cu parul în ceva.

Puzzle-urile în sine sunt excelent construite. Iniţial, jucătorul nu are niciun indiciu despre ceea ce trebuie să facă, instrucţiunile venind pe parcurs, una câte una. Multe puzzle-uri îţi pun, totuşi, la dispoziţie un indiciu sau două ce-ţi dau o oarecare idee





despre ceea ce ar trebui să faci în continuare. Până la un anumit nivel, trebuie să le cauţi tu însuţi, însă mediul înconjurător, aranjat cu cap astfel încât să ştii că numai obiectele din imediata apropiere îţi sunt de folos, te ajută. Există şi porţiuni stresante ce implică aranjarea cu grijă a unor obiecte, dar nimic care să afecteze calitatea generală a mod-ului.

Remarcabil este că dificultatea este bine dozată, aceasta crescând treptat. I se dă jucătorului o sarcină simplă într-o zonă fără riscuri, noile elemente de risc fiind adăugate apoi gradual, astfel încât acesta să înveţe să-şi folosească noile abilităţi în situaţii din ce în ce mai stresante cu cât mai mare uşurinţă.

În Research and Development nu poţi muri decât ca rezultat al incompetenţei tale, ceea ce mi s-a părut surprinzător pentru un mod. Nu există situaţie gândită prost. În plus, puzzle-urile complexe îl recompensează pe jucător cu evenimente scriptate deosebite, excelent realizate din punct de vedere tehnic şi vizual.

Cât despre grafică, ea este de-a dreptul superbă. Estetic vorbind, autorul s-a folosit perfect de stilul vizual impus de Valve în Half-Life 2. Un depozit vechi arată exact aşa cum trebuie să arate, adică cu fiare ruginite şi încăperi răvăşite, foarte original fiind şi modul în care este marcat începutul fiecărui capitol – cu un desen graffitti.



Tematica a fost, de asemenea, bine aleasă, iar toate puzzle-urile par a fi parte integrantă din peisaj. De obicei, se prezintă sub forma unor obstacole în calea jucătorului, astfel încât să nu ai senzaţia că treci dintr-o cameră a torturii în alta, mod-ul neavând aproape nimic în comun cu produsele Valve. Poate că este chiar mai bun decât un joc creat de Valve şi n-ar trebui să ne mirăm dacă mai târziu îl vom întâlni sub eticheta lor. Încercaţi-l. E pe DVD.


CADOU
PENTRU TINE,
CA SĂ-I PLACĂ EI MAI MULT
DOAR
10.90 LEI
CEA MAI BINE VÂNDUTĂ REVISTĂ PENTRU BĂR
WWW.FHM.RO
SEPTEMBRIE 2009
10,90 LEI
FHM
FII BĂRBAT!
99 de lucruri pe care trebuie să le știi
HEI, PISI!
Chiar n-ai o replică mai bună ?
PERICOL!
20 de motive pentru care îți tremură pipota
Miss Univers
prestidigitatorul
Laurette
test de sushi
party FHM
MONI BY FHM
FHM COVERGIRL 2009
SPECIAL 100 de necunoscute sexy așteaptă votul tău
+
MANȘON SILICON
WWW.FHM.RO
FHM
revistă de gen masculin

Harry Potter and the Half-Blood Prince

8,5

GEN Adventure
PRODUCĂTOR EA Mobile
DISTRIBUITOR EA
OFERTANT Vodafone live!
FORMAT J2ME







Harry Potter își exersează de ani buni magia la Hogwarts, încât mă mir că nu profesează deja prin sălile de clasă. Prin urmare, nu-i de mirare că în jocul Harry Potter and the Half-Blood Prince îl găsim tot acolo, agitându-și nuiaua magică de câte ori i se oferă ocazia, înfruntând pericolele ce-l amenință zi de zi – un bătăuș, un magician malefic, orice numai să dea și el cu bagheta în ceva.

Dacă ați văzut filmul sau jucat jocul pentru PC și console, știți deja despre ce este vorba. De fapt, jocul urmărește firul narativ al filmului cu același nume, împărțind povestea pe capitole. Misiunile inițiale implică ture pe culoarele școlii Hogwarts și îl pun pe Harry în situația de a colecta și transporta diverse obiecte de colo-colo. Lumea văzută de sus este, totuși, una a magiei și tocmai de aceea o serie de alte obiecte pot fi manipulate cu ajutorul magiei, nu neapărat cele necesare îndeplinirii unei misiuni. Din păcate, nu toate. La rândul lor, luptele au și ele un rol în peisaj. În luptele împotriva altor posesori de baghete trebuie să știi să te ferești, să respingi atacurile adversarilor și să răspunzi cu aceeași monedă. Tot ce trebuie să faci este să apeși pe joystick sau tasta centrală, de obicei cea cu numărul 5, iar treaba merge ca unsă. Atacă până nu mai poți.

Dar asta nu e tot, deoarece există și o serie de mini-jocuri (sporturi d-ale magicienilor), care ne mai distrag atenția de la povestea principală.

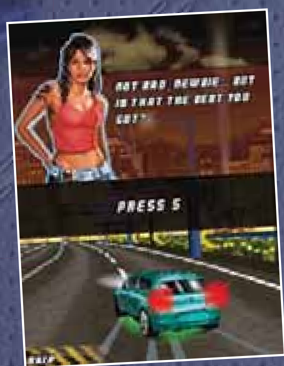
Prin urmare, Harry Potter and the Half-Blood Prince convinge. Avem toate personajele din film, iar grafica jocului simulează de minune aerul sobru al școlii Hogwarts. Pe scurt, un joc pe care fanii filmului îl vor îndrăgi, cu condiția să-l joace după vizionarea peliculei. Spoiler alert!

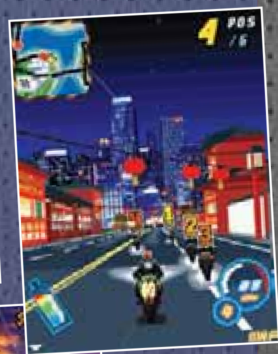
■ mOBi

NitroStreet Racing 2

8

GEN Racing
PRODUCĂTOR Gameloft
DISTRIBUITOR Gameloft
OFERTANT Vodafone live!
FORMAT J2ME







Jocuri cu mașini sunt desule, însă orice am face nu ne săturăm niciodată de ele, iar Nitro Street Racing 2 are cam tot ceea ce îi trebuie unui joc pentru telefoanele mobile ca să ne țină lipiți de ele.

Pentru un joc de mobil, grafica este decentă și funcțională, în timp ce cursele sunt suficient de variate pentru a nu ne face să regretăm că am aruncat cu banii. Tot ceea ce trebuie să faci în joc este să-ți transformi mașina de serie într-un bolid al șoselelor și să concurezi în curse ilegale, unde le vei putea arăta tuturor cât de meseriaș ești. Bandele te vor în curtea lor, poliția la mititica, însă tu vrei glorie și bani, nu-i așa?

Poți tuna motociclete și mașini precum Ford Mustang GT sau Chevrolet Camaro 2010, atât din punct de vedere al performanței, dar și vizual, pentru ca apoi să poți zburda țanțoș pe străzile orașului încotro vrea sufletelul tău. Cursele se împart în mai multe categorii, structura misiunilor, ca și povestea, trimițându-te cu gândul la titlurile recente din seria Need for Speed. Așadar, concurezi pentru a supraviețui, participând în curse de tip Duel, Drag și multe altele, distrugând obiectele ce-ți stau în cale și sărind peste rampe în timp ce dai cu flit radarelor.

Jocul este distractiv odată ce e obișnuiești cu controlul mașinilor, însă este prea simplu pentru un joc care te etichetează maestru al volanului. Arată bine, oferă destule, dar nu răspunde nevoilor unui șofer virtual agresiv. Totuși, merită butonat când călătorești cu trenul. Chiar și în autobuz.

■ mOBi

FABRICA DEMENȚĂ



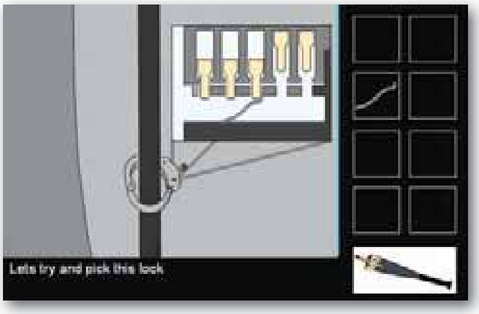
Demențele continuă numai la Radio 21, cu Orlando, Escu și Popescu!

21 radio Stație de Distracție

Escape the plane

Un pas mic pentru oooooooooom! Ooops, am uitat paraşuta

http://www.arcadecabin.com/play/escape_the_plane.html



Mă numesc Smith. Deocamdată. În curând mă voi numi „domnu' cu fața făcută zob de nişte pumni". Pumni de gangster. Mă rog, se mai întâmplă, mai ales în branşa noastră. Întâi primeşti un avans baban să cureți un mafiot, te urci liniştit în avion, iei loc, iei şi o bâtă în cap şi te trezeşti că nu mai stai la clasa I, ci la clasa valiză-n cală. Încătuşat de un stâlp. Şi când ajungi la destinație, Dumnezeu cu mila, că urâții äia sigur nu vor avea milă.

V-am mai povestit eu în paginile astea despre joculețe care încep cu „Escape..." şi se termină când îți pică toate fisele soluției. Surpriză, ăsta e unul din ele. Scapi de cătuşe, foloseşti o bâtă de baseball, te simți puțin James Bond când te joci cu un pui de gadget şi, în tot timpul ăsta, cauți să fii la înălțimea situației. Bine, vei zice, păi asta nu-i greu, că avionu' e deja în aer. Corect. Dar incomplet. Că avionul ăla coboară la un moment dat. Şi tu urci la cer, chestie care am dubii că te pasionează deocamdată. Aşa că pune-ți mintea la contribuție şi vezi cum faci pe MacGyveru'. A, şi nu uita: paraşuta se deschide înainte de aterizare. Merge şi după, dar numai dacă eşti manelist.

Extreme Pamplona

Fuga de vaca nebună

http://www.miniclip.com/games/extreme-pamplona/ro/



Despre spanioli se ştie că au o slăbiciune pentru tauri. Dimineață corrida, după-amiază grătar cu muşchi de vacă. Nu vă întrebați de unde provine muşchiul. Şi ca să nu se plictisească lumea de divertisment pe bază de toreador, matador, picador şi, eventual, pui de-un encierro, că şi ăla s-a dovedit popular de-a lungul vremii. Pentru neinițiați, encierro ăsta e un soi de La vache qui rit, doar că nu râde, ci aleargă după nişte unii îndeajuns de tâmpiți să participe la cursă prin tot oraşul. Pe scurt, o cursă în care nişte tauri fugăresc nişte boi.

Povestea se schimbă însă în țara lui Virtual-Vodă. În definitiv, nu poți să zici nu unei provocări virtuale, unde stai bine-mersi în fotoliu şi apeşi când şi când o tastă, aşa, cât să nu te trezeşti luat în coarne. Alergi de-ți iese animația flash din tine, țopăi peste obstacole, binecuvântezi câte o rampă bună să te arunci cât mai sus/departe şi te opreşti gâfâind la final de traseu. După care, o iei de la capăt, că Spania şi vaca au fost de încălzire. Te aşteaptă încă destule curse presărate prin Europa. În Anglia te fugăreşte un John Bull sadea, în Rusia (păcătos nivel!) te caută Ivan cu un iatagan, iar în Germania vine după tine Heidi, cu două halbe uriaşe şi două țâțe pe măsură. Că te şi întrebi de ce naiba ar trebui să fugi de ea. Au ajuns toți nemții gay şi nu ştiu eu?

South Park Ass Kicker

Respect my fatalitah!

http://www.southparkstudios.com/games/33/



Oh my God, he killed Kenny! You bastard! A, stai, că nu l-a omorât. Parcă mişcă. Poate să mişte şi mort? Hihihi, îl bate cu propria lui mână. Da' oare-l doare? Nu cred, că i-a smuls-o din umăr, deja n-o mai simte deloc. Da' ce mai contează, dă-i bă, să zacă, de aia am plătit bilet! Hai, fatalitate, lasă vrăjeala. Aşa, bă, fă-l bucăți, dăăăăăă-i!

Aşa zbiera un spectator, la Cartman, ce stătea să-l rupă. Şi l-a bătut grăsunul după, de n-a rămas nimic din el. Şi-a urmat meciul doi, în care Darth Chef a făcut chiftele, jumări şi alte preparate dureroase din micul Kyle, umplând arena de un cotcodăcitor „Whatwhatwhat?", ştim noi de la cine. Calmează-te, femeie isterică! Ce dacă l-a gătit pe fiu-tu? E mâncare kosher, e ok. Gata, te-ai liniştit? A, te-a liniştit ăla din spate cu un scaun în ceafă. Şi acum te bagă în frigiderul cu bere, să-ți facă fatalitate a la Subzero.

Erată: autorul acestui text se poate să fi înflorit puțin descrierea, după gustul şi piticii lui personali. În orice caz, datele de bază spun cam aşa: 2 moduri de joc (turneu şi pvp), 7 personaje, combo-uri trăsnite. Şi promisiunea că şi Butters şi Mr. Garrison vor intra în curând în arenă. Iar eu pun punct acestui minitext. Because I hate you guys.

NFL Lateral Collateral

Tactica unui joc de ciobani

http://www.miniclip.com/games/nfl-lateral-collateral/ro/

Bătrânul antrenor Shatterhand era disperat. Unde erau vremurile când era ditamai jucătorul la Redneck Ass Kickers şi cucerea campionat după campionat? Când pleca singur singurel la atac şi ajungea la final de teren cu un eseu în palmares şi 15 dinți în buzunar?

Acum s-a întors roata şi echipa lui a intrat în teren ca la nuntă. Joacă după ureche, bea cu nemiluita (ce e drept, e cald azi şi cam toată lumea are minimum 2 sucuri sub nas) şi mănâncă bătaie cu polonicul. Da' ce pretenții să ai când eşti antrenor pentru Balerinii din Boston?

Singura pretenție pe care o poți avea e coordonarea ochi-mână. Pleci la atac, pasezi urgent când vine vreo huidumă adversă înspre tine şi te rogi să-ți rămână destui coechipieri ca să poți urla şi tu „TOUCHDOWN!". Încercați cu încredere, uneori ies nişte faze de mai mare dragul. Şi e bun şi pentru coordonarea aia de care vorbeam mai devreme.



■ **Jack the Ripper**

SAMSUNG T469 GRAVITY 2

Dacă la prima vedere pare a fi un telefon cât se poate de obişnuit, Samsung T469 Gravity 2 este o nouă bijuterie tehnologică ce ne poate face rutina zilnică ceva mai animată. În ciuda aparenţelor „vesele", acest telefon ne ajută la treburile foarte serioase. Pentru a-l utiliza cât mai uşor şi mai rapid, acest model de smartphone dispune de o tastatură de tip QWERTY. Printre aplicaţiile uzuale de tip office, întâlnim şi o serie de aplicaţii multimedia, reprezentativ fiind playerul pentru fişiere MPEG4 şi MP3. Din păcate, nu are şi funcţii GPS.



Specificaţii
- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 1700 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 114 x 52 x 15 mm
- Greutate: 125 grame
- Ecran: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Accelerometru: Nu
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200 pixeli) (autofocus)
- Sunet: Polifonic, MP3/WMA/AAC/WAV
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: Nu
- GPS: Nu
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 300 ore
- Talk time: maximum 5 ore 30 min

Asus SDR 08D1S-U DVD RW



Dacă renunţăm la Blu-ray, această unitate optică externă a celor de la Asus este exact ceea ce avem nevoie pentru a instala aplicaţii, a asculta muzică, a viziona filme sau a realiza copii de siguranţă pe un laptop sau PC ce nu dispune de o unitate optică deja instalată. Pe lângă aceste avantaje, unitatea Asus SDR 08D1S-U DVD RW poate fi apreciată şi pentru designul său foarte elegant şi atrăgător. Pentru a utiliza acest produs, este suficient să-l conectăm la unul din porturile USB ale propriului calculator şi cu asta basta. Nu mai e cazul să folosim alimentări suplimentare sau alte artificii electronice.

Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** 300 Lei

Sharp Aquos DX2

În materie de HDTV, cei de la Sharp stau foarte bine. Întotdeauna au lansat pe piaţă modele de televizoare care mai de care mai deosebite. În cel mai scurt timp, va apărea pe piaţă un nou „set" de modele de televizoare LCD full HD ce dispun de propria unitate Blu-ray. Aşadar, integrarea unei astfel de unităţi optice, capabile şi de a inscripţiona astfel de discuri, aduce nenumărate avantaje utilizatorilor. Noile modele de LCD TV-uri vor dispune de o rată a contrastului de 15.000 la 1, de unde va rezulta şi o calitate incredibilă a imaginii. Posibilitatea de a programa şi înregistra programele preferate direct pe suport Blu-ray fără a mai avea nevoie şi de alte echipamente ar putea revoluţiona această industrie. În ciuda costurilor încă destul de ridicate, pe un disc Blu-ray de tip dual layer se pot stoca până la 30 de ore de programe preferate, evident la o calitate incredibilă. În funcţie de necesităţile noastre, acest model va fi disponibil într-o gamă variată de dimensiuni.



SONIM XP3.20 QUEST



Din categoria echipamentelor „extreme" dedicate oamenilor care iubesc aventura, avem un terminal mobil ce poate fi de un real folos atunci când situaţia devine periculoasă. Acest telefon, realizat de către cei de la Sonim, este proiectat să reziste chiar şi la cele mai rele tratamente. Învelit într-o husă specială, rezistă la medii pline de praf sau umiditate. Ba mai mult, poate fi scufundat până la o adâncime de 1 metru timp de 30 de minute. În ceea ce priveşte şocurile, acesta a fost testat cu succes şi şi-a dovedit rezistenţa chiar şi în momentul în care a fost „scăpat" de la o înălţime de 2 metri direct pe beton. Aplicaţiile instalate de către cei de la Sonim pe acest telefon sunt tematice şi se dovedesc a fi foarte utile pentru persoanele care iubesc să-şi petreacă timpul în aer liber.

Specificaţii

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 119 x 56 x 25 mm
- Greutate: 170 grame
- Ecran: TFT, 65.000 culori, 176 x 220 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, (1600 x 1200)
- Sunet: MP3, WMA, Polifonic
- Transfer date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1850 mAh
- Stand-by: până la 1500 ore
- Talk time: maximum 18 ore

iPhone DJ Mixer

Indiferent ce model de iPhone aveţi în dotare şi, dacă iubiţi la nebunie muzica şi în special cea dance, acum aveţi la dispoziţie un nou gadget capabil să vă ajute să descoperiţi mereu noi ritmuri şi să exersaţi arta muzicii mixate. Pupitrul de mixaj este relativ simplu şi dispune de funcţii de bază: slider cross-fade, efecte audio programabile etc. Pentru a vă da mari în faţa prietenilor, puteţi folosi fie două modele de iPhone, fie un iPhone şi un iPod. Din punctul de vedere al conecticii, aveţi la dispoziţie un conector pentru ieşire audio şi unul pentru microfon... în eventualitatea în care preferaţi să vă exersaţi şi vocea. E bine de reţinut că în timpul prestaţiei voastre ambele „i"phone sau „i"pod sunt mereu la curent şi astfel acumulatoarele lor sunt automat reîncărcate.





Microsoft pressure sensitive keyboard



Oficial încă nu este lansată pe piață, însă în cel mai scurt timp se așteaptă ca această găselniță tehnologică să poată fi folosită de mai mulți producători. Practic, în spatele acestui concept se află o idee cât se poate de simplă. Este vorba de o tastatură deșteaptă, capabilă să detecteze exact presiunea pe care un utilizator o exercită pe fiecare tastă. Acest lucru își arată utilitatea în momentul în care vrei să exprimi mai ușor o anumită stare sau atunci când folosești PC-ul la jocuri. De exemplu, atunci când scrii frenetic pe messenger unui prieten sau... unei prietene și vrei să scoți în evidență anumite cuvinte, emoții etc., apeși pur și simplu ceva mai tare. Automat acele cuvinte vor fi scrise cu caractere mai mari sau mai îngroșate.

În momentul în care folosești tastatura la jocuri și ai nevoie să realizezi manevre mai sofisticate, poate fi aplicat exact același principiu. Dacă vrei să accelerezi mai puternic o mașină într-un simulator, pur și simplu apeși mai tare, iar dacă preferi genul shooter-elor și vrei să te infiltrezi fără a fi detectat într-o tabără inamică, apeși finuț și personajul tău se conformează. Deocamdată vorbim de un experiment ce face furori. Mai avem puțin de așteptat până când acest nou concept va deveni... standard.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 105 x 53 x 16 mm
- Greutate: 120 grame
- Ecran: TFT – touchscreen, 256.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, (2592 x 1944), autofocus, LED flash
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,WMA, MPEG4
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1530 mAh
- Stand-by: -
- Talk time: maximum 70 ore

PHILIPS XENIUM X830

Ceea ce mă deranjează cel mai mult la telefoanele de ultimă generație este că nu au o autonomie foarte mare. La o utilizare mai intensă, majoritatea telefoanelor de tip smartphone încep să dea semne de oboseală după aproximativ două zile de la ultima reîncărcare. Nu este chiar sfârșitul lumii, însă cu atâta tehnologie ce există în jurul nostru mi-e tare greu să cred că nu se poate face nimic în această direcție. Și totuși... cei de la Philips și-au pus onoarea la bătaie și au lansat un astfel de smartphone capabil să-și controleze resursele astfel ca și într-o utilizare mai accentuată, să fie disponibil chiar și după aproximativ o săptămână sau chiar mai mult. Capacitatea acumulatorului nu este însă foarte mare, față de un device din aceeași clasă, însă găselnița vine din componente. Un procesor capabil să ofere o putere de calcul variabilă în funcție de necesități pare a fi una din cauze: una e să folosești telefonul pentru prezentări și aplicații grafice și alta e să-l ții pe post de MP3 player.



Philips Xenium X830 este o adevărată bijuterie. Abia trece de bariera celor 100 de grame și oferă utilizatorilor o adevărată platformă de lucru. De la senzorul accelerometru, până la aplicații capabile să recunoască chiar și scrisul de mână. Cu funcțiile sale, puteți fi mereu conectat și în permanență la curent cu evenimentele. Din păcate, încă nu este disponibilă varianta 3G, însă promisiunile producătorilor sunt ferme și la acest capitol.



LG FOLDING PHONE

Încă din stadiul de prototip, acest gadget face ravagii. Este un telefon mobil ce poate fi folosit şi pe post de căşti audio. Atunci când este „împachetat", are dimensiuni echivalente cu ale unui pachet de cărţi, iar atunci când e la vedere, se transformă într-o pereche de căşti deosebit de atractive şi cu un design futuristic. Data oficială a lansării sau un preţ estimativ încă nu a fost făcute publice. Tot ce ne rămâne este să visăm frumos la acea zi.

Sony Reader Digital Book

O călătorie pentru o perioadă mai lungă de timp poate da mari bătăi de cap unor persoane nu foarte răbdătoare. Cum astfel de oameni sunt greu de satisfăcut, cea mai eficientă metodă este lectura. O povestioară, un roman şi simţi că altfel trece timpul. Ce te faci când bagajele îţi sunt pline cu diverse lucruri şi nu mai ai loc să îndeşi şi colţişorul tău de bibliotecă? Mai nimic. Pui mâna pe o carte digitală, ca cea proaspăt lansată de Sony. Memoria internă totalizează doar 256 de MB de memorie şi poate fi extinsă fără probleme cu ajutorul unor carduri de memorie. Pe ecranul acestui device se pot citi materiale stocate în diverse formate. Avantajul unui astfel de gadget se vede de la o poştă. Este uşor, nu ocupă mult spaţiu şi nu se deteriorează la fiecare răsfoire. Sony Reader Digital Book este gândit special pentru acest lucru. Intensitatea luminoasă a „hârtiei digitale"este mult mai redusă, iar intensitatea griului din fundal poate fi reglată astfel încât o lectură de lungă durată să nu obosească ochii cititorului. Pentru o manevrabilitate sporită, producătorii au adăugat şi funcţia de touchscreen ecranului inclus, ceea ce face ca răsfoirea paginilor sau căutarea unui capitol anume să poată fi făcută mult mai uşor.



■ BogdanS



RELAXARE LA UMBRA... SURROUND-ULUI

Cu mare părere de rău şi durere în suflet, vremea concediilor şi a vacanţelor se apropie de final. Cum mai toată lumea începe să lenevească prin propriile case, e cazul să facem ceva. Uite aşa, cu telecomanda în mână, aşteptăm să se lanseze titlurile de filme la care toată vara ne-au stat gândurile. Pentru o experienţă cât mai realistă, trebuie să ţinem cont de un minim minimorum. În primul rând, imaginea. De bine, de rău, unele modele de televizoare LCD sau cu plasmă au ajuns la preţuri destul de rezonabile. Cât mai curând, sperăm să facem o listă cu modele pe care merită să le avem în casă. Până una, alta, trebuie să începem de undeva, şi cel mai bine este să începem cu sistemul home cinema, care de regulă are în compoziţie un player, un amplificator, un sistem de sateliţi şi, evident, un subwoofer puternic. Ca să nu ne întindem mai mult decât ne ţine plapuma, am decis să ne zguduim timpanele cu sisteme audio 5.1 mai şmechere, ce au un preţ de achiziţie în jurul valorii de 1000 de lei. So... it's movie time.

■ **BogdanS**

JVC TH-G30

1



Un sistem audio excepţional şi foarte puternic. Datorită portului USB inclus, se pot reda şi viziona filme în format DivX şi Xvid. Calitatea deosebită a imaginii se datorează conexiunii HDMI ce permite o conversie în format 720p sau 1080p.

SPECIFICAŢII:
Putere totală (RMS): 1000 Waţi
Ieşire video: HDMI, S-Video, Composite, Scart

Panasonic SC-PT850E

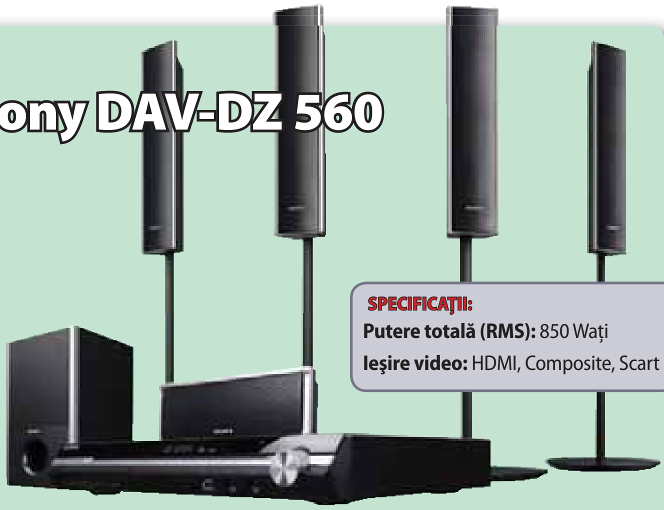


Din aceeaşi categorie a sistemelor audio ce duduie cu sute de waţi face parte şi acest model SC-PT850E de la Panasonic. DivX-ul nu-i este necunoscut, iar când vine vorba de decodarea sunetului în orice tip de surround Dolby sau DTS, pur şi simplu rămâi cu gura căscată.

2

SPECIFICAŢII:
Putere totală (RMS): 1000 Waţi
Ieşire video: HDMI, S-Video, Composite, Scart

Sony DAV-DZ 560



SPECIFICAȚII:
Putere totală (RMS): 850 Wați
Ieșire video: HDMI, Composite, Scart

În cazul în care doriți să adăugați și alte surse de sunet, cu home cinema-ul de față puteți face acest lucru fără probleme. Numărul de conectori audio/video este impresionant, avantajul putând fi utilizat la maximum.

3

Nici de coreenii de la LG nu avem de ce să ne plângem. Ei ne propun acest sistem audio, deosebit de elegant, capabil să redea fără probleme orice tip de disc DVD de tip + sau -. Avantajul major îl reprezintă tehnologia VSM (virtual sound matrix) ce permite configurarea spațialității sunetului în funcție de amplasarea boxelor și de dimensiunea camerei.

LG HT762TZ



SPECIFICAȚII:
Putere totală (RMS): 700 Wați
Ieșire video: HDMI, S-Video, Composite, Scart

4

Samsung HT-X250

5

O conectică foarte bună și o sumedenie de funcții de decodare intră în dotarea standard a acestui home cinema Samsung. Elegantul sau design face ca implementarea lui în orice living să se facă foarte simplu și în orice condiții.



SPECIFICAȚII:
Putere totală (RMS): 600 Wați
Ieșire video: HDMI, S-Video, Composite

6

Pioneer DCS-333



Deși pare la prima vedere un sistem home cinema destul de cumințel, acest lucru nu e întocmai adevărat. Sistemul de amplificare este bine pus la punct, fapt ce se traduce într-un consum redus de energie atât în modul stand-by, cât și atunci când este utilizat.

SPECIFICAȚII:
Putere totală (RMS): 600 Wați
Ieșire video: S-Video, Composite, Scart

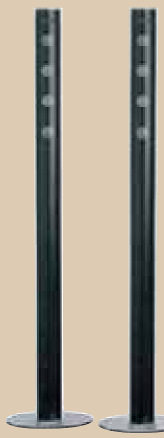
Dacă v-ați plictisit de filme sau nu ați apucat să cumpărați cel mai nou album al formației favorite, puteți încerca oricând să recepționați un post de radio. Cu Philips HTS3115, aveți și posibilitatea de a recepționa posturi de radio ce emit în banda AM și FM.

SPECIFICAȚII:
Putere totală (RMS): 500 Wați
Ieșire video: Scart

Philips HTS3115

7





Știu, și pentru mine este o surpriză, însă, cei de la Daewoo încă activează pe piața electronicelor și, dacă ar fi să ne luăm după acest produs, activează destul de bine. Grație sistemului de boxe ce dispun de stativul încorporat, ne permit o poziționare mai apropiată de canapeaua din fața ecranului. Fiind mai aproape, vom fi încântați de un sunet mai viu, și mai plin de… viață.

8





Daewoo HC-4180X

SPECIFICAȚII:
Putere totală (RMS): 520 Wați
Ieșire video: S-Video, Composite, Scart.

Transcend StoreJet 18M

Un nou standard... militar



Soluțiile de stocare externe sunt incredibil de utile. În cele mai multe cazuri folosim astfel de dispozitive pentru a transporta cantități foarte mari de date dintr-un loc în altul sau pentru a elimina din calea pericolelor informații personale, vitale, ce ar crea adevărate probleme dacă într-un moment de neatenție am rămâne fără ele. Întotdeauna paza bună trece primejdia rea, iar dacă vă aflați într-o situație asemănătoare, atunci aveți urgent nevoie de un astfel de produs. Transcend StoreJet 18M - TS120GSJ18M are la bază un mini hard disk de 1,8 țoli și dispune de o capacitate de stocare de 120 de GB. Pentru că vorbim de informații prețioase, atunci cei de la Transcend au „învelit" acest HDD într-o carapace complet cauciucată și foarte rezistentă la șocuri, vibrații și lovituri puternice. Dacă ar fi să ne luăm după certificatul de garanție al acestui produs, se spune că a fost gândit și creat respectând standardele de testare la cădere și lovituri ale armatei S.U.A. Aceste teste sunt foarte dure, iar faptul că acest produs a reușit să „supraviețuiască" se datorează în special unei tehnologii ce susține în suspensie HDD-ul din interior. Suprafața externă este acoperită cu un material foarte rezistent ce are la bază un compozit din silicon care conferă o aderență mai bună pe orice suprafață pe care este așezat. Pe una din fețele acestui „pachet de cărți" se găsește un buton de auto-back-up ce realizează automat și foarte rapid sincronizarea dintre informațiile de pe acest HDD portabil și datele de pe PC sau laptop.

Valorile ratelor de transfer sunt foarte mari, uneori atingându-se chiar și limita maximă de transfer a portului USB.

Ofertant: Maguay Impex, **Preț:** 329 Lei

Verbatim Rapier V1 Laser Gaming Mouse

Cu părere de rău, am remarcat că în perioada asta mai dificilă am avut parte de lansări foarte sărăcăcioase în materie de mouse-uri de competiție. Unii producători ies la interval cu modele nu foarte noi, însă destul de eficiente. Verbatim Rapier V1 este un astfel de mouse ce poate fi utilizat fără probleme în două moduri: standard și gaming. Trecerea între cele două moduri se face prin simpla apăsare a unui buton. Tot la capitolul butoane menționez că, din nouă butoane din dotare, șapte sunt complet programabile. Avantajul major al acestuia este funcția de memorare a setărilor utilizatorului în memoria internă. Astfel că, odată „reglat", poate fi conectat la orice PC și setările personale vor rămâne neschimbate. Tot la capitolul avantaje adaug și inserția de teflon în piciorușele mouse-ului. Această intervenție are rolul de a asigura o manevrabilitate mai bună printr-o alunecare mai ușoară pe suprafața mouse-pad-urilor. Jucătorii avansați au mereu câte o nemulțumire, astfel că, la fel ca și în cazul altor modele, producătorii au inclus și un set de greutăți detașabile ce permit o echilibrare personalizată, în funcție de simțurile fiecăruia.

Ofertant: Partenerii Verbatim, **Preț:** 139 Lei



ASUS 24T1

Mai mare, mai tare



Așa-zisul monitor-televizor pe care o grămadă de lume l-a pândit de la recenta lansare a făcut bine și a ajuns și în mânuțele noastre. Prima impresie e bună. Este un monitor destul de subțirel, foarte ușor și, de ce nu, cu un design foarte atrăgător. Diagonala ecranului este de 23,6 țoli, iar rezoluția nativă este de 1920 x 1080. Partea de conectică este destul de bogată, fiind formată din două porturi HDMI, două porturi Scart, un conector component, unul compozit și, bineînțeles, un port SP-Dif pentru ieșirea audio optică digitală. Interfața cu PC-ul se face doar prin intermediul unui conector analogic D-Sub. Nu știu de ce nu a fost inclus și un DVI, însă dacă e musai, se găsesc în comerț adaptoare DVI pentru HDMI. Ținând cont că este un panou full HD, calitatea imaginii este în general bună. Fiindcă vorbim de un monitor-TV, în mod sigur avem nevoie și de un sistem audio. Cel încorporat este la vedere, fiind amplasat imediat sub ecran. Puterea audio totală este de 7 wați, iar dacă insistați să aveți un alt sistem audio sau preferați să vă bucurați personal de un anumit sunet, puteți apela fără probleme la conectorul audio pentru căști. Din păcate, am constatat lipsa funcției Picture in Picture. Acest lucru e destul de enervant dacă folosiți produsul pe post de monitor și ați fi dorit să urmăriți într-o fereastră mai mică un post TV. Tot la capitolul minusuri trecem și lipsa unui card reader ce ar facilita vizualizarea mult mai facilă a unor fotografii. Îmi place însă foarte mult telecomanda. Aș putea spune că este printre puținele modele ce dispun de o telecomandă ergonomică, care facilitează accesul la aproape toate butoanele dintr-o simplă mișcare de deget.

Ofertant: Partenerii Asus, **Preț:** 1299 Lei

Sony Handycam HDR-CX105E

Imagine HD în ambalaj compact



Calitate la un preţ rezonabil. Aici ar putea fi încadrat acest model de cameră video. Este de mici dimensiuni, se prinde bine în palmă şi este foarte simplu de manevrat şi de utilizat. Datorită ecranului LCD inclus de tip touchscreen, numărul de butoane rămase la vedere este incredibil de mic. Ba mai mult, chiar şi în acest format, respectivele butoane sunt poziţionate tot în jurul ecranului LCD de 2,7 ţoli şi sunt astfel construite încât să nu atragă foarte mult atenţia.

În câteva cuvinte, îmi place foarte mult această cameră, este foarte uşoară, oferă imagini foarte reuşite chiar şi în condiţii de iluminare mai slabă şi cântăreşte puţin peste 300 de grame. Faptul că înregistrarea imaginilor nu se mai face pe mediile clasice nu poate decât să mă facă şi mai fericit. De exemplu, ne putem limita la cei 8 GB de memorie internă, suficienţi cât să ne ofere de lucru pentru aproximativ 3 ore de înregistrare video în format HDTV (AVCHD) la o rată de 16Mb/s, însă există posibilitatea ca această memorie să poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie de tip Memory Stick Pro Duo.

Fiind un model de cameră video adaptată situaţiei actuale, ea nu include prea multe accesorii şi nici nu excelează la capitolul conectică. Totuşi un lucru interesant vine din partea obiectivului Carl Zeiss ce pune la dispoziţia utilizatorului un zoom optic de maximum 10x. E posibil să găsiţi pe piaţă acest model de cameră într-o varietate de nuanţe, totul în funcţie de preferinţele personale ale fiecăruia.

O funcţie de care nu foarte multe camere se bucură este cea de înregistrare „în reluare", adică acel efect ce ne permite să vizualizăm un anumit cadru la o viteză mult mai redusă (slow motion). Din păcate, această funcţie poate fi utilizată pentru o secvenţă de doar 3 secunde la înregistrare, în timp ce la redare aceeaşi secvenţă video ajunge la 12 secunde. Calitatea înregistrării în acest mod este rezonabilă şi arată foarte bine în comparaţie cu rezultatele altor modele de camere din clasa compactă.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 2399 Lei

Samsung ML-1640

Rapid şi avantajos



Din când în când se lansează pe piaţă şi modele de imprimante simple, clasice, ce ştiu să facă un singur lucru şi îl fac bine şi... rapid. Aşa aş descrie pe scurt acest nou model de imprimantă laser de la Samsung. Cu o rată de tipărire de 16 pagini format A4 pe minut, oferă un raport foarte bun de preţ per pagină. Ea poate fi utilizată oriunde: la şcoală, la birou sau acasă. Este foarte silenţioasă atât în modul stand-by, cât şi atunci când se află în producţie. Calitatea tipăriturilor este bună şi datorită rezoluţiei native de 1200 x 600 dpi. Ceea ce apreciez foarte mult la acest Samsung ML-1640 este timpul foarte scurt de care are nevoie pentru a tipări prima pagină în momentul în care aceasta a fost trimisă de pe calculator. Alte dotări mai deosebite nu prea are, iar aici fac referire în special la funcţia de duplex ce permite tipărirea automată pe faţă-verso a unei coli de hârtie.

Ofertant: DECK Computers International, **Preţ:** 249 Lei

ASUS O!Play HDP-R1 HD Media Player



Legenda HD-ului continuă

Venind în întâmpinarea nevoilor noastre de a ne bucura pe deplin de materiale audio-video de mare definiţie chiar la noi acasă, într-un mod cât mai simplu şi eficient, compania Asus a lansat acest dispozitiv capabil să ne transforme televizoarele LCD în adevărate centre de divertisment. Noul ASUS O!Play HDP-R1 HD Media Player este gândit să ne ofere tot ce e mai bun în materie de High Definition. Dispozitivul în sine este practic o interfaţă între diverse soluţii de stocare a datelor şi televizoarele şi sistemele noastre audio. Practic, la acest player media center se poate conecta orice stick de memorie sau HDD extern fie prin portul USB inclus, fie prin porturi eSata. Dacă eşti genul de persoană care nu agreează complicaţiile, atunci poţi folosi resursele propriei reţele pentru a face streaming direct de pe calculatoarele din locuinţă. Avantajul major al acestui device este faptul că este capabil să recunoască o multitudine de formate video.

Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** 499 Lei

Începând de la clasicul format MPEG1 şi continuând cu MPEG 2, MPEG4, H.264, VC-1 şi, de ce nu, RM sau RMVB. Practic pot fi redate orice fişiere video atâta timp cât au extensiile .mp4, .mov, .xvid., .avi., .dvix., .asf, .wmv, .mkv, .rm, .rmvb, .flv, .ts, .m2ts, .dat, .mpg şi .vob. Dacă nevoia o cere, se pot atribui şi fişiere cu subtitrări, însă ele trebuie să respecte întocmai formatul standard al extensiilor SRT, SUB, SMI sau SSA. În ceea ce priveşte partea de audio sau fotografiile, nu am decât un simplu „no comment". Orice format audio, codat la orice bitrate, poate fi ascultat fără probleme în cele mai bune condiţii.

Îmi place foarte mult acest dispozitiv şi datorită interfeţei. Este foarte simplă, intuitivă, dar şi atractivă în acelaşi timp. Apreciez şi străduinţa producătorilor de a crea un echipament care să răspundă foarte prompt la comenzile date de utilizator din telecomandă. O adevărată plăcere.

NorthCross eScape E301

Nu te rătăceşti niciodată

Se pare că există şi alţii care scanează, calculează şi cartografiază suprafaţa pământului. Nu este un lucru rău, ba dimpotrivă. Cum orice alternativă are avantajele şi dezavantajele ei, nu strică să aruncăm o privire asupra ofertei. Pentru început, admir acest model de GPS deoarece dimensiunile sale sunt ceva mai mici şi pare mai atractiv. Îi înţeleg pe cei care vor să studieze hărţile în detaliu, dar pentru un simplu ghid de drum, cei 4,3 ţoli pe care îi are ecranul acestui GSP sunt arhisuficienţi. Ca specificaţii hardware, întâlnim din nou microprocesorul Centraly Atlas III ce rulează la frecvenţa de 372 MHz, la care se adaugă 64 de MB memorie ROM puşi la dispoziţie pentru interfaţa grafică şi alţi 64 de MB de memorie RAM necesari rulării în bune condiţii a diverselor aplicaţii. Apropo de aplicaţii: sistemul de operare este Windows CE 5.0, iar ca program responsabil de partea de navigarea ne iese în cale Mireo Cardinale versiunea 2.6. Împreună cu acest GPS sunt livrate şi hărţi ce conţin rute europene, iar spre fericirea noastră dăm şi de potecile autohtone, foarte aglomerate şi pline de eroi. Toate acestea sunt stocate pe un card SD de 2 GB ce este livrat gratuit la achiziţionarea produsului. Despre radarele fixe... la această versiune încă nu primim niciun fel de veste.



Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 486 Lei

Genius SW-HF 5.1 6000 Wood

Basu' şi cu toba mare

Ofertant: Partenerii Genius, **Preţ:** 499 Lei

Genius a câştigat o sumedenie de fani în momentul în care a lansat prima serie audio 5.1 SW din lemn. Mulţi au fost atraşi de preţul sistemului şi de puterea audio de care dispunea. A fost un adevărat boom şi acest lucru nu a rămas fără ecou. Între timp au mai fost lansate câteva variante, care de fapt au fost mici face lifting-uri ale variantei iniţiale. Acum avem la îndemână un nou model, ce are un design asemănător, însă aduce şi mici îmbunătăţiri la capitolul audio. Puterea audio a fost şi ea niţel crescută, astfel că acum dispune de un subwoofer de 100 de waţi şi 5 sateliţi a câte 20 de waţi fiecare. Noul design include şi un mic display pe care sunt afişate informaţii cu privire la parametrii sistemului audio (volum, bass, înalte etc.). La capitolul intrări audio, Genius SW-HF 5.1 6000 stă destul de bine. Pe lângă cei 6 conectori RCA ce reprezintă intrarea audio 5.1, se mai găsesc încă 2 conectori RCA pentru intrare stereo, unde poate fi conectat un DVD player sau orice alt device audio.



Aten Altusen BiDirection Virtual VNC Console KE8220

Ofertant: Maguay Impex, **Preţ:** 1599 Lei

E bine să fii... acasă

Există o sumedenie de aplicaţii şi soluţii ce permit controlul unui PC de la distanţă, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale. În cazul celor de la Aten, situaţia e puţin mai simplă deoarece în portofoliul acestei companii există o paletă foarte largă de echipamente dedicate acestui segment. Practic, cu acest echipament se pot face mai multe lucruri. El este o mixtură între un KVM şi o soluţie de remote desktop. Despre KVM-uri am mai discutat. Cu ele se pot controla mai multe sisteme cu ajutorul unui singur monitor, al unei singure tastaturi şi al unui singur mouse. Pe de altă parte, soluţiile de remote desktop sunt cele ce permit controlul unui PC de la distanţă, fie prin intermediul unei reţele proprii, fie prin intermediul internetului. Altusen Bi Direction Virtual VNC Console KE8220 a devenit astfel o mixtură între aceste lucruri. Poţi controla în acelaşi timp mai multe PC-uri, de la distanţă. Sistemul este astfel conceput încât utilizarea acestui echipament să fie independentă de orice calculator, ba mai mult se poate interacţiona foarte simplu cu cei care se află în faţa respectivelor calculatoare. Tot ce aveţi de făcut este să conectaţi un monitor, un mouse şi o tastatură la cele 2 porturi USB. Apoi, în funcţie de disponibilitatea locaţiei în care vă aflaţi, puteţi să conectaţi acest device fie la o reţea cu fir, fie la una wireless. Pentru ca un PC să poată fi controlat de la distanţă, acesta trebuie să ruleze o anumită aplicaţie dedicată acestui scop. Din păcate, în acest moment doar sistemele ce rulează pe platforma Microsoft pot fi luate în seamă.



Utilitatea acestui dispozitiv nu se opreşte aici. De exemplu, se pot face anumite prezentări de la distanţă. E suficient să conectaţi un proiector, iar în funcţie de lăţimea de bandă de care dispuneţi, se pot transmite imagini la o rezoluţie maximă de 1280 x 1024. Floare la ureche.

Verbatim Rapier USB Gaming Headset

Stil şi confort

Compania Verbatim are o istorie foarte bogată şi de succes în domeniul mediilor de stocare, indiferent de forma, tipul şi capacitatea acestora. Se pare că noi orizonturi se deschid şi aici, de aceea nu trebuie să fiţi uimiţi când găsiţi şi alte produse lansate sub acest brand. Calitatea acestor căşti audio dedicate gamerilor este una superioară. Ele sunt construite din materiale de calitate şi sunt acoperite cu un strat subţire din material sintetic. Spre deosebire de alte modele de căşti, acestea stau foarte confortabil pe cap şi după câteva ore de utilizare abia dacă le mai sesizezi prezenţa. Pentru a întregi experienţa audio din jocuri, căştile Verbatim Rapier includ şi un sistem ce generează un soi de vibraţii ce pot fi reglate în funcţie de doleanţele ascultătorului. Nici partea de comunicare nu este ignorată. Căştile au fost dotate cu un microfon, ce vă permite să fiţi auziţi mult mai bine de către ceilalţi coechipieri atunci când sunteţi într-un război sau o confruntare pe echipe.



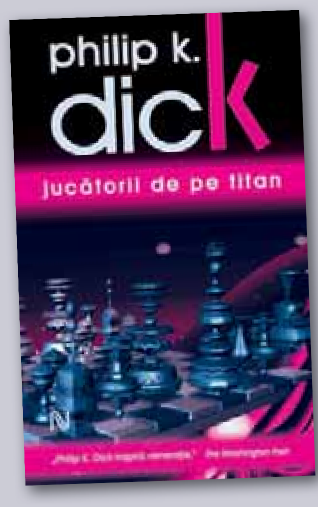
Această pereche de căşti poate fi utilizată doar împreună cu un PC, din cauza portului USB prin intermediul căruia se face conectarea.

Ofertant: Partenerii Verbatim, **Preţ:** 155 Lei

■ **BogdanS**

Titlu: Jucătorii de pe Titan

Autor: Philip K. Dick



Philip K. Dick s-a născut pe 16 decembrie 1928 în Chicago. După ce părinţii au divorţat când el avea numai cinci ani, a intrat în custodia mamei (pe numele de familie Kindred, de la care Dick a împrumutat iniţiala K) şi cei doi s-au stabilit în Berkeley, unde Dick a urmat liceul şi a început Universitatea, pe care însă a abandonat-o. La începutul anilor 1950, a început să scrie texte science-fiction, iar în 1952 şi-a publicat prima povestire în revista Planet Stories. Cu ajutorul lui Anthony Boucher, editor şi mentor, a început să publice povestiri într-un ritm susţinut. Între 1955 şi 1970, a scris în medie două romane pe an şi a publicat peste o sută de povestiri în reviste ca Galaxy, Amazing, Fantasy and Science Fiction şi Worlds of If.

Mare parte a ficţiunilor sale se desfăşoară în California, iar Dick a folosit idei din cabalism, budism, gnosticism şi taoism, dar a utilizat în acelaşi timp elementele science-fiction clasice de tipul roboţilor, navelor spaţiale, extratereştrilor şi fenomenelor de tip extrasenzorial. În decursul vieţii, Dick a fost privit cu respect de fanii SF şi de colegii de breaslă, deşi n-a ajuns niciodată să egaleze vânzările celor mai populari scriitori science-fiction americani ai epocii: Isaac Asimov, Robert Heinlein şi Frank Herbert. A fost recompensat cu Premiul Hugo în 1963 pentru romanul Omul din castelul înalt (Editura Nemira, 2006), Premiul John W. Campbell Memorial în 1975 pentru Flow My Tears, The Policeman Said, Premiul British SF în 1979 pentru Substanţa M (Editură Nemira, 2007) şi Premiul Kurd Laßwitz (Germania) în 1985 pentru VALIS.

În memoria sa, în 1983 a fost înfiinţat premiul care-i poartă numele, ce recompensează cea mai valoroasă carte SF publicată pentru prima dată în SUA ca original în paperback (iniţiatorul premiului, Thomas M. Disch, a dorit să-l onoreze pe Dick care şi-a publicat în această formă majoritatea romanelor). Premiul este sponsorizat de Philadelphia Science Fiction Society şi se acordă anual în luna martie la convenţia Norwescon.

Nefericitul Pete Garden tocmai a pierdut posesiunea Berkeley din California. Şi-a pierdut de asemenea soţia, dar va primi în curând una nouă, de îndată ce va da la zar un trei. Totul face parte din regulile jocului numit Cacealmaua, o obsesie devorantă a ultimilor locuitori ai Pământului. Dar regulile se vor schimba în curând, dramatic. La următorul joc, Pete Garden îi va înfrunta pe titanii înşişi, iar miza va fi mult mai însemnată...

„Dick a fost [...] unul dintre marii vizionări ai ficţiunii nord-americane din secolul XX. Romanele şi povestirile sale continuă să fie extrem de actuale."

STEVE ERICKSON, L.A. Weekly

„Philip K. Dick inspiră veneraţie."

The Washington Post

CÂŞTIGĂTORII LUNII IULIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia iulie, ce a avut ca premii **cinci romane Pistolarul de Stephen King**, sunt: **Voiculescu Monica** din Potcoava, **Popa Cornel** din Coteşti, **Ionescu Cristian-Sorin** din Bucureşti, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca şi **Brojbeanu Cătălin** din Târgovişte.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



ICE AGE 3
DAWN OF THE DINOSAURS

De ceva vreme, ajung din ce în ce mai rar la teatru, la un concert, la cină, oriunde. Am uitat parcă să mă mai distrez, am uitat de mine, mi-am autoimpus un ritm sufocant şi mereu am impresia că nu mai e timp de nimic. Singurele ieşiri din ultima perioadă au rămas filmele de miercuri şi tenisul de sâmbătă. Am renunţat până şi la a mai alege filmul când îmi vine rândul, pentru că cele care-mi plac mie sunt de obicei greu de digerat, iar în grupul de prieteni mulţi nu au stomac pentru aşa ceva. Mă trezesc mai mereu în preajma unor comedii romantice, a unor comedii dramatice sau a unor comedii de acţiune, comedii să fie, să ne râdem şi singurele momente în care mai pun piciorul în prag apar doar în preajma animaţiilor, acceptate pentru că şi ele se încadrează de obicei pe tipicul comedie. Sunt câteva studiouri care au pus mâna pe două, trei reţete şi nu mai contenesc în a

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul dintre cele cinci romane Jucătorii de pe Titan de Ph. K. Dick răspunzând la întrebarea:

Ce premiu a primit Philip K. Dick pentru romanul Omul din castelul înalt?

- Premiul Pasărea de foc ☐
- Premiul Hugo ☐
- Premiul Nobel ☐



Nume, prenume ____

Cod numeric personal ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna noiembrie 2009 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.





mă surprinde. E o plăcere să descopăr noul film Pixar, DreamWorks sau Blue Sky, de Ghibli nici nu mai vorbesc. Animațiile nu mai sunt simple povești, au ajuns să se deruleze pe mai multe planuri, au mesaje și se adreseze deopotrivă atât adulților, cât și copiilor.

Cum „Apariția dinozaurilor" este deja a treia parte din saga Ice Age și nici nu am mai apucat să pun piciorul în prag că deja aveam rezervări, mi-am păstrat rezervele mele în ce privește filmul. Și bine am făcut, pentru că spre surprinderea mea am constat că și a treia-i norocoasă și m-am bucurat parcă mai tare. Prietenii noștri preistorici descoperă un pasaj subteran care duce spre lumea dinozaurilor, loc în care trăiesc cea mai frumoasă aventură de până acum. Mesajele sunt acolo, momentele de acțiune la fel, copiii se sperie, adulții râd de ei, totul arată impecabil, impresionant chiar, în 3D. Un film la care toată familia este invitată și una dintre puținele comedii care merită anul ăsta banii voștri.

■ ncv



http://home.exetel.com.au/bmgoau/space/008_1561b2.html



Îți place să caști gura la cer? Simți că nu prea îți găsești locul aici pe pământ și crezi că undeva în spațiul cosmic ai putea să te desfășori în largul tău? Când nu te vede nimeni, te îmbraci în Jean Luc Picard și exersezi teleportarea din pat la birou și viceversa? Te uiți spre bolta cerească și încerci să îți dai seama ce stea ți s-ar potrivi ca loc de reședință? Te uiți însă ca vițelul la poarta nouă și nu înțelegi nimic din ceea ce vezi?

Iată că acum poți să le vezi un pic mai de aproape. Un fel de Google Earth pentru stele. O fotografie gigant ce cuprinde o mică parte din ce se vede cu ochiul liber poate fi accesată prin link-ul de mai sus îți va arăta un pic mai de aproape minunatele corpuri cerești, dintre care multe dintre ele sunt poate deja stinse de ceva vreme. Cum spunea Eminescu? La steaua care-a răsărit, E o cale-atât de lungă, Că mii de ani i-a trebuit, Luminii ca s-ajungă.

http://www.highiqsociety.org/iq_tests/



Toată familia te bate la cap cu prostiile tale? Nimeni nu dă doi lei pe ceea ce zici pentru că sunt de acord că sunt tâmpenii? La școală profesorii te compătimesc pentru că nu se va alege nimic de capul tău? Vrei să le demonstrezi tuturor că de fapt ești un geniu, pe care nu-l înțelege nimeni, dar odată ș-odată vor ajunge ei la mâna ta? Îți e groază de anii care vor trece până vei ajunge să le demonstrezi tuturor că totuși ai ceva grăunțe în cap? Vrei să le dai peste nas acum și aici și nu știi cum?

E simplu. Silabisește cu voce tare adresa link-ului din titlu, scrie-o repede într-un browser până nu o uiți și voila! Teste de inteligență atestate și recunoscute de o lume întreagă. Poți să le faci de o sută de ori până le înveți pe de rost, iar apoi îi provoci la duel pe cei care toată viața te-au luat peste picior. Ai șanse să le dai peste nas dacă nu te pierzi cu firea, ca de obicei, în fața stresului.

http://www.mailorderhusbands.net/order/



Dacă ai ajuns deja la o vârstă la care nimeni nu se mai uită la tine, nici măcar pentru a-ți comenta vergeturile de pe tine, e de rău. Te duci la sală de două ori pe săptămână pentru un fund perfect, faci plajă cât mai des pentru un ten perfect, folosești crema cea mai cremă pentru a-ți păstra tenul cel mai fin, te culci la nouă jumătate seara pentru a prinde cât mai mult din somnul de frumusețe și totuși nimeni nu-ți mai face cu ochiul pe stradă. E de rău. Nimeni nu te mai vrea și visul tău de a pune mâna pe un prost care să-ți facă repede un copil pentru a-ți reseta ceasul biologic se duce de râpă. E de rău.

Ai îmbătrânit. Ești babă. Nu mai ai nicio șansă reală la o viață normală. Așa că e momentul să faci comandă de un soț pe net. Așa îi vei închide și gura mamei, și gura bunicii, și gura prietenelor, și gura ta, și gura lui. Cu alte cuvinte, închizi gura tuturor. Trage repede cu ochiul pe site-ul de mai sus pentru a vedea ce bijuterii de masculi d-abia așteaptă să îi iei acasă și să te facă o femeie respectabilă.



Owned. Imagine trimisă de Cătălin George



Artă abstractă.
Imagine trimisă de Vlad Carabin



E cineva aici?
Imagine trimisă de Iulian Costin



Made in Matrix. Imagine trimisă de Ryu



Iată că porcul a zburat.
Imagine trimisă de Dragoş Negoiaş



Ştiam eu că-mi lipseşte ceva. Imagine trimisă de Ion Gigi

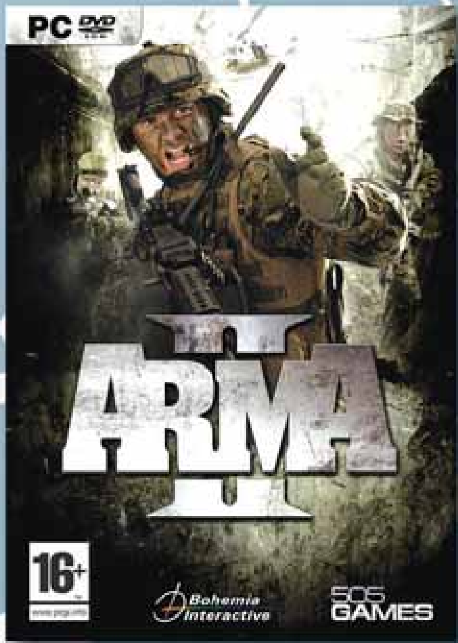


Part of the game. Imagine trimisă de Emanuel Frăţilă

Câştigătorul din acest număr este Cătălin George.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

Asaltat din toate direcțiile



Un liliac supărat





Din tainele contraspionajului

Joaca de-a pumnii-n gură



Stai să-ți ia pulsul





O poveste cu naziști și monștrii


MAXIMUM ROCK MAGAZIN
www.promusicprod.ro/maximumrock
& PROMUSIC PRODUCTION
PREZINTĂ
Evergrey
20 SEPTEMBRIE 2009
THE SILVER CHURCH
BUCURESTI
ORA 20:00
CHAOSWAVE
THUNDERSTORM
24 SEPTEMBRIE 2009
IRISH MUSIC PUB
CLUJ-NAPOCA
ORA 20:00
CHAOSWAVE
GERMANOS
Biletele se gasesc la
magazinele:
eventim
www.promusicprod.ro/evergrey
RADIO GUERRILLA
IRISH & MUSIC PUB
METALFAN
KRUDD
CARTEA DE NISIP
ROCKPOLIS MEDIA
monitoruldj.ro
24-FUN
METALHEAD
iConcert.ro
LEVEL